

Los manuscritos de

Guild Wars Factions

ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

¡LEA ESTE AVISO ANTES DE QUE USTED O SU HIJO UTILICEN CUALQUIER VIDEOJUEGO!

Una de cada 4.000 personas puede sufrir ataques o desmayos al recibir destellos de luz como los que se producen al ver la TV o usar videojuegos, incluso aunque no hayan sufrido nunca un ataque.

Quien haya padecido alguna vez un ataque, pérdida de conocimiento o cualquier otro síntoma relacionado con la epilepsia debería consultar a su médico antes de jugar.

Recomendamos a los padres que vigilen a sus hijos mientras juegan. PARE INMEDIATAMENTE y consulte a su médico si usted o su hijo experimenta alguno de estos síntomas: convulsiones, espasmos oculares o musculares, pérdida de conocimiento, alteración de la visión, movimientos involuntarios o desorientación.

PARA REDUCIR LA PROBABILIDAD DE SUFRIR UN ATAQUE MIENTRAS JUEGA:

1. **Siéntese o colóquese lo más lejos posible de la pantalla.**
2. **Use el televisor más pequeño que tenga para jugar.**
3. **No juegue si se encuentra cansado o tiene sueño.**
4. **Juegue en una habitación bien iluminada.**
5. **Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego.**

ÍNDICE

ACERCA DE LOS MANUSCRITOS

Estos textos son una selección de los documentos encontrados en las vastas bibliotecas del Imperio de Cantha. El Imperio del Dragón controla el continente canthiano, al sur de Tyria. Su historia es extensa y única, estos manuscritos sólo pueden empezar a narrarla. Si quieres conocer más secretos y comprender mejor Cantha y las aventuras que vivirás en esta extraña tierra de mares de jade y bosques de piedra, no dejes de leer la guía de *Guild Wars Factions*, que se vende por separado.

En las siguientes páginas, el maestro Togo, del monasterio de Shing Jea, te dará la bienvenida personalmente antes de entrar de lleno en el *Libro I: Cantha, el Imperio del Dragón*. Éste contiene un resumen de la historia de Cantha y explica los acontecimientos del año 872 aÉ, que tuvieron un inmenso, y en ocasiones trágico, impacto en los doscientos años posteriores. Estos manuscritos narran la historia del traidor Shiro Tagachi, su derrota a manos de las facciones Luxon y Kurzick y cómo sobrevivió la cultura canthiana. También conocerás a los principales protagonistas actuales, incluido el maestro Togo, del monasterio de Shing Jea, así como la situación política, religiosa, económica y social de Cantha. Por último, encontrarás una sección con alguno de los monstruos a los que te tendrás que enfrentar.

El Libro II: Héroes de Cantha muestra a los aventureros cómo es la vida de un héroe en el imperio y ofrece algunos consejos a los visitantes llegados del continente septentrional de Tyria. Aquí aprenderás con detalle cómo jugar a *Guild Wars Factions* y cómo sobrevivir y triunfar en el Imperio del Dragón. Si quieres saber todo lo necesario para empezar a jugar, empieza a leer ya este segundo libro.

Si necesitas instrucciones acerca de cómo instalar *Guild Wars Factions* en el ordenador, visita la página oficial del juego es.guildwars.com.

CARTA DEL MAESTRO TOGO, DEL MONASTERIO DE SHING JEA

Os doy la bienvenida, pupilos míos. Estáis aquí para estudiar las profesiones del héroe, entre las que se encuentran dos antiguas disciplinas únicas de Cantha, el Imperio del Dragón. Podréis invocar espíritus del más allá con la magia del Ritualista o abatir a los más temibles adversarios con las veloces y silenciosas técnicas del letal Asesino. También preparamos a los estudiantes según otras líneas más tradicionales que se utilizan en el norte. Podéis convertiros en un gran Guerrero o seguir el camino del poderoso Elementalista. Vuestro destino podría estar en los métodos del artero Hipnotizador, o quizá vuestra alma ansíe la fuerza sagrada del Monje. Es posible que, como Nigromantes, alcéis a los muertos en defensa de Cantha, o que toméis el manto del Guardabosques para acosar al enemigo con arcos y bestias.

Estudiad bien a vuestros enemigos y no os rindáis nunca. Dominad bien vuestra profesión y elegid con detenimiento a los aliados. Deberéis actuar con decisión cuando llegue el momento de empuñar las armas. Tendréis muy pocos momentos para dedicaros a la contemplación porque pronto tendréis que viajar por todo el mundo. Deberéis estar preparados cuando llegue ese momento, pupilos míos. Deberéis estar preparados para matar a aquellos que os harían lo mismo a vosotros. Deberéis estar preparados para ayudar a quien lo necesite y formar alianzas con quien sea más conveniente tener como aliado.

Seres horrendos moran en Cantha y esperan atacar lo más profundo de nuestro ser. Este mal desea erradicarnos y gobernar un reino de sufrimiento. No vamos a permitirlo. Defenderemos este reino con la voluntad de los dioses y la fuerza de nuestros antepasados. Completad vuestro aprendizaje y dominad vuestras habilidades, pues el destino del Imperio del Dragón depende de vosotros.

—Maestro Togo



Libro I: Cantha

EL IMPERIO DEL DRAGÓN

LA CULTURA DE CANTHA

La Corte del Emperador

Muchos son los nobles que conforman la corte del emperador: fieles consejeros, ayudantes aduladores y también unos cuantos espías de los Kurzick y los Luxon. (Que no se dan cuenta de que el emperador conoce totalmente su existencia y los utiliza para conseguir información de fuera del imperio). Esta corte se diferencia de las oficinas del Ministerio Celestial, puesto que sus nobles se pasan la mayor parte del día en presencia del emperador.

La corte también incluye a los asistentes privados del emperador, que actúan en su nombre en numerosos terrenos, tanto políticos como militares. La "Espada del emperador" es su mano derecha, el que reparte justicia gracias a su maestría luchando. El "Portavoz del emperador" es el que pone voz a las palabras del monarca de Cantha. Y la "Mano del emperador" negocia en nombre de Kisu en casos donde puede que no haga falta violencia, pero las palabras no bastan.

El Ministerio Celestial

En el vasto Imperio del Dragón viven cientos de miles de personas. Muchos son humanos, otros extrañas criaturas, pero el emperador Kisu los gobierna a todos. Sin embargo, un solo hombre, incluso aunque sea emperador, no puede ocuparse de toda la gente y de todas las leyes. Para que Cantha vaya bien, se necesita un sistema burocrático. Este sistema—englobado en lo que se conoce como Ministerio Celestial— ha ido creciendo en tamaño y poder a lo largo de los años, aunque no necesariamente en eficiencia. El emperador Kisu sabe que la burocracia en Cantha es demasiado grande y en algunos sitios corrupta, pero él ya tiene bastante con ocuparse sólo de los asuntos de la ciudad de Kaineng.

El Ministerio Celestial está dividido en cuatro departamentos, cada uno dedicado a un aspecto del imperio de Cantha. Estos ministerios, nombrados con los cuatro elementos de la naturaleza, fueron creados hace siglos para (en principio) ocuparse de ciertas necesidades que el máximo dirigente no podía tratar. Sus nombres —fuego, tierra, aire y agua— están asociados tradicionalmente a poderes específicos (y sobre todo míticos). La función más clara de los ministerios consiste en recaudar impuestos, lo que les hace aún más odiados entre el pueblo. La mayoría de los habitantes de Cantha ama a su emperador, pero odian la burocracia que controla el imperio.

Ministerio de Fuego

El Ministerio de Fuego es el departamento más antiguo de los cuatro que conforman el Ministerio Celestial. Se encarga del poder ejecutivo y de incinerar a los criminales convictos.
Poder mítico: control de la puesta y salida del sol.

Ministerio de Tierra

El Ministerio de Tierra es sinónimo de papeleos: mantener archivos, redactar proyectos y llevar las cuentas son algunas de sus funciones. El Ministro de Tierra es tristemente famoso por empezar proyectos públicos que nunca parecen acabar, pero han demostrado ser rentables para los amigos y aliados del ministerio.
Poder mítico: control de los elementos de la tierra: animales, vegetales y minerales.

Ministerio de Agua

Este ministerio controla el suministro de agua, el sistema de riego y la industria pesquera, además de ejercer control sobre los puertos de Cantha junto con el Ministerio de Aire (motivo eterno de disputas).
Poder mítico: control de la lluvia y de las fases lunares.

Ministerio de Aire

El Ministerio de Aire controla todo el comercio que depende del aire —ya sea por tierra o por mar—. Los capitanes de los barcos tienen que pagar impuestos que (según el ministerio) hacen que los vientos soplen en la dirección deseada. El Ministerio de Aire controla los puertos de Cantha junto con el de Agua.
Poder mítico: control de los vientos y las tormentas.

Las Facciones Vasallas

Los Luxon, al igual que sus eternos enemigos los Kurzick, son desde hace mucho tiempo “vasallos” de Cantha: pueblos absorbidos económica y políticamente por el imperio, pero a los que se les dio derecho a ocupar tierras y mantener su propia organización. Los Luxon odian a muerte a los Kurzick, sus competidores por el poder y los territorios, y viceversa. Pero hubo un tiempo en que los dos pueblos vasallos estaban en paz. La paz se hizo añicos cuando Shiro Tagachi mató al 27º emperador hace 200 años. Aunque los campeones de los Luxon y los Kurzick asesinaron a Shiro y vengaron la muerte del emperador, murieron junto con miles de personas cuando el Viento de Jade arrasó con todo. Los Luxon y los Kurzick se convirtieron en enemigos desde entonces.



Los Luxon del Mar de Jade

Durante escasos segundos tras morir Shiro, una tormenta cayó sobre el mar y las olas alcanzaron cientos de metros de altura. Instantes después todo quedó congelado, pero no por una repentina ola de frío: el mar no se había vuelto de hielo. Se había vuelto de jade. Para sobrevivir, los Luxon tuvieron que adaptarse a una vida literalmente congelada, incapaces de llevar mercancías a los mercados o incluso navegar a las islas cercanas en busca de agua fresca. Sus barcos mercantes se habían quedado fosilizados en el mar de piedra y las corrientes que antaño los habían llevado a tierras lejanas eran ahora inmóviles como un cristal.

Los Luxon, siempre un pueblo de navegantes, se convirtieron en nómadas de un mar sin vida. Tuvieron que buscar formas de adaptar sus barcos gigantes a las olas de jade. Ahora llevan a cabo impresionantes extracciones mineras en el mar de piedra y no dejan de descubrir rarezas mágicas y recursos mágicos entre la vida que habita entre sus inamovibles olas.

Ahora mismo los Luxon están divididos en tres clanes diferentes: el de la Serpiente, la Tortuga y el Escarabajo. Para mantener el orden, los Luxon han delegado la autoridad a su Consejo de Sabios, cuyos miembros se reúnen todos los años para modificar y aprobar la “constitución” que los clanes deberán seguir durante los doce meses siguientes. A pesar de que los clanes siempre están luchando entre ellos, no lo hacen por enemistad sino más bien para comprobar quién es el más fuerte y poderoso. Las batallas las suelen disputar los campeones de cada clan, acompañados de sus guardias de élite. Pero por muy enfrentados que estén estos clanes, todos se unen como hermanos cuando llega el momento de darles a los Kurzick una lección.



Los Kurzick del Bosque de Echovald

Cuando el Viento de Jade sopló las ramas del Bosque de Echovald, todo se convirtió en piedra. Los pájaros cayeron al suelo mientras emprendían vuelo. Los ciervos que corrían de carne y hueso se quedaron como estatuas vivientes. Ahora, dos siglos más tarde, la vida ha vuelto tímidamente. Los Kurzick fueron los primeros que se atrevieron a volver al bosque. Se adaptaron al suelo petrificado y comenzaron a esculpir sus vidas en este nuevo paisaje.

Para los devotos Kurzick, todo supone un presagio. Una señal de lo que está por venir. Encuentran un mensaje divino y un significado en todo lo que ven. Esta sociedad tan religiosa está regida por el Consejo de Nobles, quien toma las decisiones y redacta las leyes sólo tras recibir consejo de los líderes espirituales, llamados Redentores. Además, los Kurzick están gobernados por familias nobles cuyos orígenes se remontan a los primeros días del reino de Cantha.

Existen cinco casas principales, pero hay dos que son las más poderosas e influyentes. Lo normal es que todas las casas discutan entre ellas, pero cuando llega el momento de luchar contra los Luxon, todas olvidan sus rencillas internas y se unen contra su más acérrimo enemigo. Desde que murió Shiro y el bosque quedase petrificado, los Kurzick han construido sus casas y catedrales en los enormes troncos de piedra que lo conforman. Su cultura está llena de ceremonias, rituales y tradiciones, y esto se refleja en su elaborada arquitectura.





Los Tengu de Cantha

Los Tengu son una especie única de humanoides con forma de pájaro que viven en Tyria y Cantha. Las hembras suelen ser más grandes que los machos, aunque su plumaje es escaso, a menudo deslustrado. Perdieron la habilidad para volar en algún momento distante de su pasado, pero pueden usar las manos para blandir cualquier tipo de arma cuando quieran. Los Tengu odian la comida cocinada y viven a base de carne fresca.

Los Tengu Angchu de Cantha llevan mucho tiempo separados de sus parientes del norte; aunque los mercaderes viajan con frecuencia hacia Tyria, pocos son los que llevan pasajeros Tengu. Los Angchu son una de las dos tribus de Tengu que viven en Cantha y son la más pacífica de las dos. (Los Tengu Sensali, más primitivos y bélicos, atacarán a cualquier humano —y Angchu— que se les cruce). Los Angchu han forjado un estilo de vida al lado de los humanos que controlan sus tierras, mientras que los Sensali prefieren vivir como nómadas. Han aprendido formas más inteligentes de convivir y siempre suelen estar en paz con sus vecinos humanos. Los Angchu reservan la mayor parte de su odio hacia los yetis de las montañas, sus más acérrimos enemigos desde los días antes de que Cantha existiera siquiera como unión unificada. Los canthianos aceptan a los Tengu Angchu, pero muy pocos los consideran como si fueran seres humanos.

El asentamiento Angchu más grande se llama Aerie en el idioma de Tyria (que sustituyó al antiguo canthiano hace mucho tiempo, incluso en el continente meridional). Las dos tribus tienen varios nombres para este lugar, pero siempre lo llaman Aerie cuando hablan con forasteros. Aerie está gobernada por Soar Garranoble, un viejo gruñón pero respetado Tengu que actúa como alcalde, gobernador, juez y (si es necesario) verdugo. Muchos canthianos le atribuyen a él la duradera paz entre los humanos de Cantha y Aerie. Pero incluso Soar Garranoble no puede hacerse responsable si algún incauto humano intenta infiltrarse en Aerie (o en las demás aldeas de los Tengu) durante los duros meses de invierno. En esta época, cuando la carne fresca escasea, los Angchu pueden llegar a ser tan hostiles como sus primos los Sensali.



Los dioses de Cantha

Los dioses tyrios son adorados en todo el mundo, incluso en el remoto Cantha imperial. Sin embargo, su culto y aspecto dentro del Imperio del Dragón se ven teñidos por la idiosincrasia canthiana. Además, los cinco grandes dioses del panteón comparten el cielo de Cantha con una serie de semidioses menores, eternos espíritus ancestrales y héroes legendarios a los que los diversos habitantes del reino han concedido la condición divina.

De las dos culturas vasallas del Imperio más numerosas y distinguidas, los Kurzick practican un culto especialmente devoto y pío que entronca con sus grandes casas, mientras que los Luxon no solo creen en los cinco grandes dioses del panteón tyrio, sino también en tres semidiosas con forma humana: las reinas Alua, Elora e Ione.

Grenth

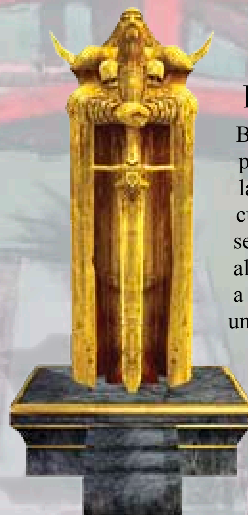
Los Nigromantes aprenden pronto que el camino hacia el auténtico poder pasa por postrarse a los pies del dios de la muerte y el hielo y mostrarle lealtad eterna e incondicional. Los Asesinos de Cantha rinden también homenaje a Grenth, y raramente aceptan un trabajo que no haya bendecido un sacerdote del dios. Algunos Ritualistas, especialmente los que se relacionan con las fuerzas oscuras del Inframundo y las controlan, también obtienen fuerza de las enseñanzas de Grenth. Las estatuas de Grenth lo representan con cuerpo de hombre y con la cabeza esquelética de una bestia; los artistas canthianos suelen otorgarle un aspecto dracónico a la calavera. La versión canthiana del dios aparece sobre un montículo de muertos, aunque los rostros de estos cadáveres siempre lo evitan, como si sintieran vergüenza; de ese modo, se distingue a estos muertos esclavizados de los espíritus “vivos” de los antepasados.



Dwayna



Dwayna, deidad de la vida y del aire, es la ecuánime líder de los dioses antiguos. Sus seguidores son principalmente Monjes sanadores y Elementalistas especializados en la magia de aire (aunque, en tiempos de guerra, pocos son los que no elevan alguna plegaria a la diosa alada para suplicarle que salve a sus seres queridos o a ellos mismos). Los Ritualistas de Cantha invocan a Dwayna para pedirle fuerza espiritual, pero pocos siguen las enseñanzas de una sola deidad. Se suele representar a Dwayna como una joven, alta y esbelta, que se eleva sobre la tierra con sus inmensas alas emplumadas. Los artistas canthianos suelen mostrarla flotando sobre las vibrantes almas de sus eternos ancestros.



Balthazar

Balthazar, dios de la guerra y el fuego, suele ser adorado por Guerreros y Elementalistas, aunque los Monjes de las disciplinas de la protección y el ataque también se cuentan entre sus fieles. Los comandantes militares y los señores de los clanes elevan con frecuencia una plegaria al Bastión de la gloria marcial antes de guiar a los suyos a la batalla. Se suele representar a Balthazar sosteniendo un mandoble con la punta apoyada sobre el suelo y con dos sabuesos de guerra sentados, atentos, a sus pies. En Cantha, la espada es normalmente de estilo imperial y de un solo filo; los sabuesos dejan su sitio a sendos dragones alados.

Lyssa

Lyssa son dos diosas gemelas de la belleza y la ilusión que forman una paradójica entidad única, patrona de los Hipnotizadores en el continente septentrional de Tyria. En Cantha también es la encarnación de la suerte, tanto de la buena como de la mala. Muchos Asesinos canthianos la veneran, más por su intrínseca dualidad que por su afamada hermosura, mientras que los Ritualistas invocan sus encantamientos para controlar mejor las fuerzas espirituales susceptibles a los poderes de la diosa. Las representaciones de Lyssa en la cultura canthiana siguen el estilo del norte: dos ágiles figuras de exquisita belleza, enroscadas en una danza eterna.



Melandru

Muchos canthianos, sobre todo los suspicaces Luxon y los belicosos Kurzick, creen que la diosa de la tierra y la naturaleza ha abandonado el Imperio. Creen que ni siquiera ella ha podido resistir el petrificante grito que emitió Shiro Tagachi al expirar. Pero los devotos de la diosa (los Guardabosques, los Elementalistas de tierra y muchas sectas Ritualistas) saben que esta es una mala interpretación de lo que Melandru representa en realidad. Ellos saben que la diosa perdura bajo la cáscara cristalina que cubre el antaño próspero paisaje de Cantha. Se suele representar, tanto en Cantha como en Tyria, como una alta dríada alada de cintura para arriba. Pero mientras que los norteños ven a una criatura que crece de un árbol viviente, los artistas canthianos suelen describir una figura dura, tallada en un afloramiento de cuarzo de Echovald. Los templos de Melandru esparcidos por los caminos ofrecen cobijo, comida y agua al viajero fatigado incluso en Cantha, aunque aquí son más escasos y están separados por vastas regiones de piedra muerta.



El Calendario de Cantha

El Imperio de Cantha usa su propio sistema de datación para los asuntos estrictamente internos y locales. Al relacionarse con extranjeros, como los tyrios de los reinos del norte, casi todos los canthianos saben pasar con facilidad de su matemáticamente exacto calendario al sistema mouveliano, más extendido. El calendario mouveliano comienza a contar los años en el momento en que los dioses dejaron Tyria, un acontecimiento conocido como el Éxodo; los años pueden ser aÉ (antes del Éxodo) o dÉ (después del Éxodo). En Cantha, los años se cuentan desde la fecha en que los clanes se unieron para formar el Imperio del Dragón en tiempos de Kaineng Tah: el año 510 aÉ según el calendario mouveliano. Los años anteriores a esta fecha no se consideran lo bastante importantes como para contarlos, y simplemente se habla de la era preimperial temprana, media o tardía.



Estación mouveliana	Meses canthanos
Estación del céfiro (alineada con el aire) días 1-90	Changhai Zhoyo Nongkam
Estación del fénix (alineada con el fuego) días 91-180	Zalfawn Saita Mikan
Estación del vástago (alineada con el agua) días 181-270	Nemnai Beibacah Suzhen
Estación del coloso (alineada con la tierra) días 271-360	Yundinfang Songtahn Kainengtah

Meses y estaciones

A diferencia del calendario mouveliano, que divide el año de 360 días en cuatro estaciones alineadas con los elementos, el canthiano (también de 360 días) se divide en doce meses de treinta días. Antaño, cada mes se alineaba perfectamente con los ciclos de la luna, pero a lo largo del tiempo los dos ciclos han divergido. Hoy en día, la luna nueva se produce hacia mediados del mes canthiano.

La mayoría de los meses de este calendario tiene nombres cuyo origen, que se remonta a los siglos anteriores al imperio, se ha perdido. Solo dos meses, Changhai y Kainengtah, tienen un origen relativamente reciente. Dichos meses, que abren y cierran el calendario, reciben su nombre de los dos emperadores más celebrados de la historia de Cantha: Chang Hai, el señor que unió a los clanes, y Kaineng Tah, un príncipe que siguió el camino del héroe y ascendió antes de tomar el trono. Kaineng Tah se convirtió en el primero de muchos “emperadores ascendidos”.

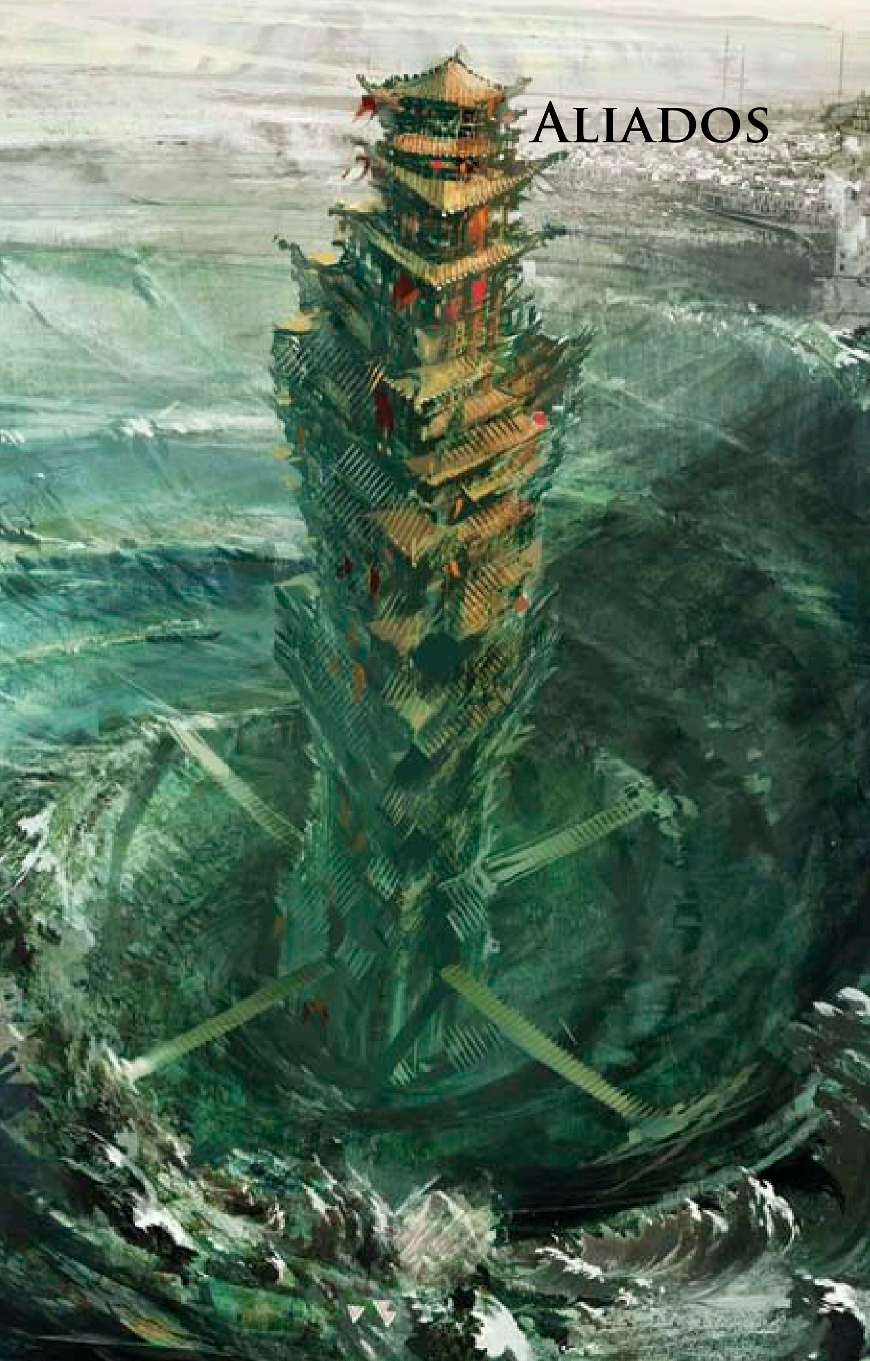
Cronología unificada

Nota: la indicación "CC" (calendario canthiano) solo se emplea en Tyria y en otras culturas no canthianas. En Cantha, el año 1 CC es simplemente el año 1.

Calendario canthiano	Calendario mouveliano	Acontecimientos importantes
1582 CC	1072 dÉ	La actualidad. El maestro Togo llama a Mhenlo a que acuda al monasterio de Shing Jea.
1581 CC	1071 dÉ	Se formaliza, con el segundo tratado de Arco del León, la reapertura comercial entre Cantha y los devastados reinos del norte. La Bahía de las Sirenas pasa a llamarse Mar del Pesar debido al aumento de naufragios.
1580 CC	1070 dÉ	Terminan las Guerras de Clanes.
1568 CC	1058 dÉ	Kintah muere y le sucede al trono su hijo Kisu, quien se convierte así en el 31° emperador de Cantha.
1527 CC	1017 dÉ	Los Luxon y los Kurzick de Cantha rompen sus contactos diplomáticos y sólo se reúnen en caso de necesidad (y casi siempre por medio del Ministerio Celestial).
1523 CC	1013 dÉ	Empiezan las primeras Guerras de Clanes.
1450 CC	940 dÉ	Se cierra formalmente la embajada de Cantha en Ciudad Ascalon.
1412 CC	902 dÉ	Los acuerdos comerciales formales entre los reinos del norte y el Imperio de Cantha quedan anulados por decreto imperial.
1382 CC	872 dÉ	Shiro Tagachi es derrotado en el templo imperial de Cantha tras matar al emperador Angsiyan. La descendencia no se rompe, puesto que su hijo Hanjai (tatarabuelo de Kisu) asciende al trono.
731 CC	221 dÉ	Cantha empieza a comerciar con Tyria.
684 CC	174 dÉ	Las serpientes abandonan el mundo de los hombres.
511 CC	1 dÉ	El príncipe Chang Hai, un Guerrero Monje, se convierte en el primer emperador ascendente de Cantha.

Calendario canthiano	Calendario mouveliano	Acontecimientos importantes
510 CC	Año 0	Los dioses dejan Tyria.
509 CC	1 aÉ	Los dioses dan magia a las razas de Tyria.
410 CC	100 aÉ	Los asentamientos humanos de las altiplanicies empiezan a conocerse como Ascalon. El nuevo rey de Ascalon recibe al primer embajador de Cantha.
305 CC	205 aÉ	Aparecen los humanos en el continente septentrional.
51 CC	459 aÉ	Los Kurzick declaran su independencia de Cantha y se convierten en clan vasallo.
48 CC	462 aÉ	Los Luxon se separan formalmente del Imperio y se convierten en clan vasallo.
46 CC	464 aÉ	El emperador Kaineng Tah muere en misteriosas circunstancias.
0 CC	510 aÉ	Kaineng Tah, primer Emperador del Dragón, une a los clanes de Cantha.
Era preimperial tardía	786 aÉ	Los humanos aparecen por primera vez en Cantha y se asientan en la costa septentrional antes de extenderse por todo el continente. Los Olvidados no ponen obstáculos a su expansión.
Era preimperial media	1769 aÉ	Los Olvidados llegan a Tyria.
Era preimperial temprana	10.000 aÉ	Último rastro de los Giganticus Lupicus (los grandes gigantes) en Tyria (información imprecisa).





Aliados

Emperador Kisu

Lugar de nacimiento: Kaineng
Nación: Cantha
Profesión: Ritualista
Edad: 50



El emperador Kisu creció en Kaineng admirando a su primo hermano mayor, Togo. Los dos eran hijos del último emperador, Kintah, pero Kisu era el hijo legítimo de Kintah y su esposa, mientras que Togo —15 años mayor que él— nació de la relación del emperador con su concubina favorita Yuki. Los dos siempre estaban juntos, pero cuando Kisu marchó para cumplir con las obligaciones del imperio, Togo siguió un camino distinto. Kisu se convirtió en el soberano de miles de almas en el continente meridional, mientras que Togo se dedicó a estudiar los rituales mágicos. El emperador es respetado y querido por la gente de Cantha, incluso aunque pocos le hayan visto en persona fuera de las zonas urbanas de Kaineng.

Si no está reunido con su corte, el emperador Kisu suele pasar el tiempo en su propia zona privada de la ciudad, Raisu Hsang, en la que sólo el emperador y sus más allegados pueden entrar. Y todos los años durante las fiestas en honor a la fertilidad, viaja (con su bien armado séquito) al templo donde Shiro Tagachi mató a su antepasado hace 200 años, desafiando su propio destino.

Maestro Togo

Lugar de nacimiento: Kaineng
Nación: Cantha
Profesión: Ritualista
Edad: 65



Togo, hijo del anterior Emperador canthiano y de su amada concubina, Yuki, creció en palacio con su hermanastro Kisu. Aunque Kisu era el primero en la línea de sucesión al trono, él y Togo crecieron siendo grandes amigos. Los maestros palaciegos los educaron juntos hasta que cumplieron los quince años, momento en que Togo fue enviado al monasterio de Shing Jea, mientras que Kisu permaneció en palacio con sus tutores privados. Fue entonces cuando los muchachos comprendieron que no eran iguales, aunque así se sintieran. Desde ese día cada uno se ha acostumbrado a regir su propio reino: Kisu el Imperio del Dragón, Togo el muy respetado monasterio de Shing Jea. No hay mala sangre entre ellos, a pesar de los viles esfuerzos de algunos por crear fisuras entre los dos. Sin embargo, y por su propia seguridad, su parentesco no es algo que se conozca abiertamente.

Togo se convirtió en un consumado Ritualista y fue clave en varias victorias militares canthianas, antes de ser nombrado nuevo maestro del monasterio de Shing Jea, tras la muerte del maestro Botah. Para el observador poco atento, podría parecer que el palacio lo ha rechazado, despojándolo de todo poder. Sin embargo, en realidad es el hombre que está detrás del Emperador, éste raramente toma una decisión importante sin consultarla antes con su hermano.

Nika

Lugar de nacimiento: Wajjun Fang
Nación: Cantha
Profesión: Asesina
Edad: 22

El pasado de Nika está rodeado de casi tanto misterio como ella misma, pero Togo ha descubierto algunas cosas, ya que todo el mundo conoce al maestro del monasterio de Shing Jea. O ella misma, o Mhenlo y sus amigos, han hecho saber al maestro Togo que Nika nació en Wajjun Fang, una ciudad mercantil cercana a una de las principales urbes portuarias de Cantha. Su madre (el padre murió misteriosamente antes de que ella naciera) la envió al reservado Cónclave a edad muy temprana, para que aprendiera el arte del Asesino que las mujeres de su familia habían practicado desde hacía siglos. La verdad es que su madre dirige el mayor clan de asesinos de todo el continente. Nika mató a su primera víctima a los diez años, a los doce ya actuaba en solitario. A su modo de ver no ha cometido ningún homicidio: el asesinato es su negocio y solo mata en defensa propia, en defensa de sus amigos o para cumplir un contrato.

Nika se unió al equipo de Mhenlo casi por accidente. Le impresionó la eficacia con que funcionaba el dispar grupo de héroes y se ofreció para cubrir el hueco que habían dejado dos hermanas gemelas que se habían ido. Se dedica por completo a dos únicas cosas: vengar a su antepasado Vizu y proteger el Imperio del Dragón.



Mhenlo

Lugar de nacimiento:
Templo de la Serenidad
Nación: Ascalon
Profesión: Monje
Edad: 22



Mhenlo, nacido en el Templo de la Serenidad e hijo de un sacerdote de Dwayna y de una sacerdotisa de Balthazar, se formó en las enseñanzas de la magia de curación y de ataque. Como devoto servidor tanto de Dwayna como de Balthazar, ha estudiado con dedicación durante toda su vida y ha sido recompensado por ambos dioses. Pero la lealtad a dos dioses tiene consecuencias; Mhenlo, sin un camino marcado que seguir, tiene tendencia a analizar de forma excesiva las situaciones y sus posibles resultados, siempre inseguro sobre si debe seguir la vía de la agresividad y la fuerza o la de la bendición defensiva.

Mhenlo ha pasado casi toda su vida en el interior del Templo de la Serenidad, rindiendo culto a los dioses antiguos y estudiando el Camino, que lo guiará al esclarecimiento. También pasó gran parte de su juventud estudiando con el maestro Togo, del monasterio de Shing Jea, donde encontró aún más enseñanzas religiosas y filosóficas. Estas hicieron que al joven Monje le resultase más difícil saber cómo enfocar la vida; no obstante, las lecciones de Togo y la sabiduría del Ritualista tuvieron un profundo impacto en Mhenlo. Cuando el maestro Togo solicitó su ayuda, Mhenlo no perdió un segundo en reunir a sus amigos y partir hacia Cantha.

Devona

Lugar de nacimiento: Rin
Nación: Ascalon
Profesión: Guerrera
Edad: 24

Devona es muy seria y directa en su trato con las personas. Aspira a convertirse en una gran Guerrera, como lo fue su padre. En ocasiones, esta aspiración se convierte en un intenso impulso interior hacia el éxito. El padre de Devona fue uno de los líderes de un clan prestigioso y muy respetado: los Elegidos de Ascalon. Perdió la vida defendiendo las murallas de la ciudad del asalto de un clan orriano, durante la última Guerra de Clanes. Devona no era más que una niña entonces, pero, desde ese día, ha dedicado toda su vida al dominio de las artes marciales de la espada y el martillo.

Tiene una tendencia natural a liderar cualquier grupo en el que esté, y en Cantha suele chocar con Togo y con Mhenlo, a pesar de su falta de experiencia en el continente meridional. Siempre valora las situaciones antes de lanzarse. Esto suele traerle problemas con la impetuosa Cynn y el impulsivo Lo Shan, y cuando pierde la paciencia puede estallar el conflicto verbal, pero no físico. Sin embargo, sean cuales sean las diferencias con sus aliados, es extremadamente leal. Sacrificaría su propia vida para salvar la de un amigo, y con frecuencia se interpone para proteger a aquellos que la acompañan. Devona fue la primera amiga de Mhenlo en ofrecerse a acompañarlo a Cantha. En realidad, le dijo que nunca había tenido la menor duda: la lealtad lo exigía.



Lo Sha

Lugar de nacimiento: Kaineng
Nación: Cantha
Profesión: Hipnotizador
Edad: 25



Lo Sha es uno de los más brillantes profesores del monasterio de Shing Jea, pero como sucede con muchos genios, es algo despistado con los pequeños detalles. Como tantos Hipnotizadores atractivos, también es vanidoso y orgulloso, y con motivo. Al maestro Kaa le gusta decir que si Lo Sha se concentrara en sus habilidades tanto como lo hace en su colega, la instructora Hipnotizadora Mei Ling, podría ser uno de los mejores en su campo de toda la historia de Cantha. De momento, la obsesión de Lo Sha con Mei Ling le ha vedado la auténtica grandeza, pero aun así pocos pueden igualar su talento con la magia de la ilusión, inspiración y dominio.

Lo Sha se une al grupo de Mhenlo porque el maestro Togo insistió, una de las pocas personas a las que respeta de verdad. El Hipnotizador seguiría al señor de Shing Jea al Inframundo si fuese necesario. Sin embargo, prefiere estar en el monasterio siempre que sea posible, estudiando nuevos y espectaculares modos de manipular la percepción... especialmente la de Mei Ling.

Eve

Lugar de nacimiento: desconocido
Nación: Ascalon
Profesión: Nigromante
Edad: 20

Eve no tiene ni idea de dónde nació. La encontraron cuando era muy pequeña, estaba robando comida a un vagabundo dormido en una callejuela de Ciudad Ascalon. Por suerte para ella no la descubrió la guardia, sino una amable matrona que la llevó a la Academia de la Sagrada Dwayna para Chicas Caprichosas e Incorregibles (sección Ciudad Ascalon). Procediera de donde procediera, Eve ya sabía leer hasta un nivel avanzado antes de terminar los estudios en lo que las alumnas llamaban la "Academia Caprichosa" y había devorado todos y cada uno de los libros de la biblioteca. Su curiosidad (y su capacidad para manipular y evitar a la matrona Irma) no tardó en conducirla hasta una biblioteca secreta, oculta en las entrañas de la academia. Aquellos textos prohibidos abrieron a la joven Eve un mundo totalmente nuevo. Antes de cumplir los quince años ya había creado su primer siervo de hueso.

Nunca se había llevado bien con las otras chicas (prefería con mucho la compañía de los libros y pergaminos). Un día, que algunas compañeras le gastaron una broma especialmente cruel y humillante, saltó literalmente sobre la cabecilla del grupo, le arrancó la oreja de un mordisco y se la tragó entera. Aquel fue el fin de sus días en la Academia de la Sagrada Dwayna para Chicas Caprichosas e Incorregibles, ni siquiera la matrona Irma lloró su marcha.

Eve conoció a Mhenlo, Cynn, Devona y Aidan durante la invasión de los Charr. Estaba en el cementerio, experimentando nuevos métodos de resurrección, cuando llegaron los Charr pisando los talones de Mhenlo y los suyos. Más por curiosidad que por una noble intención, ordenó a los Charr que se detuvieran. Cuando las bestiales criaturas se volvieron contra ella, creyendo que sería una presa fácil, simplemente levantó las manos y convocó un pequeño ejército de muertos vivientes. No tuvieron ni para empezar. A Eve le dio la risa cuando Devona le pidió que se uniera a ellos, pero aceptó y desde entonces se ha hecho buena amiga de Devona, Aidan y Mhenlo. A menudo tiene problemas con Cynn, pero las dos respetan lo suficiente su mutuo poder como para no dejar que las cosas vayan a más.

De todos los amigos de Mhenlo, Eve es quizás la más independiente, no haría falta mucho para que la nigromante se estableciera por su cuenta. Sin embargo, es lo bastante lista como para saber que los aliados leales, incluso los que están vivos, son muy valiosos para los que tienen poderes como los suyos. Se ha unido a la expedición a Cantha para aprender nuevos modos de manipular los poderes nigrománticos, y admite que quiere ver qué clase de horrores es posible crear a partir de las especies únicas del sur. Tiene como constante compañero una calavera humana que encontró en la biblioteca secreta. Insiste en que el cráneo, al que llama "Adán", le habla y le ofrece sabios consejos en los momentos difíciles. Nadie ha oído nunca a la calavera decir ni una sola palabra.

Cynn

Lugar de nacimiento: Surmia
Nación: Ascalon
Profesión: Elementalista
Edad: 20

Cynn fue una niña prodigio que siempre estuvo rodeada de personas que atendían hasta el más mínimo de sus caprichos. Su familia formaba parte de la nobleza de la ciudad de Surmia hasta la invasión de los Charr y la Devastación. Cuando Ascalon fue destruida, Cynn quedó atrapada en el exterior del Muro, ya que Surmia fue uno de los primeros lugares en caer tras el asalto inicial. Un proyectil mágico cayó directamente sobre su palaciego hogar, matando a sus padres y dejándola atrapada bajo una mesa durante varios días. Una tropa Charr la descubrió mientras saqueaban la ciudad. La rescataron con el fin de convertirla en su almuerzo, pero Cynn tenía otros planes. Sin apenas esfuerzo acabó con toda la horda, a la que convirtió, junto con los restos de su palacio, en poco más que un montón de cenizas humeantes.

Cynn es una especie de princesa, pero con un indudable lado oscuro. A menudo es cínica y arrogante cuando trata con autoridades o se enfrenta a situaciones que parecen desesperadas. Su inteligencia es superior y utiliza la magia con facilidad. Debido a sus experiencias durante la Devastación ha desarrollado una actitud muy despreocupada respecto a la muerte. Eso le hace abarcar más de lo que puede, lo que suele meterla en apuros junto con sus compañeros. Se ha unido a la expedición de Mhenlo a Cantha para satisfacer su curiosidad, aprender nuevos modos de reventar cosas y por un verdadero (aunque bien oculto) deseo de detener la misteriosa amenaza antes de que el continente meridional sufra la misma devastación que asoló los reinos norteños de Tyria.

Argo, campeón del Clan de la Tortuga



Lugar de nacimiento: Cavalon
Nación: Luxon
Profesión: Elementalista
Edad: 37

El campeón del Clan de la Tortuga es respetado y honrado en todos los territorios Luxon por su valentía, su profundo sentido de la justicia y su imponente fuerza en el campo de batalla. Argo fue el primer Luxon que se ganó su título en un duelo que no acabó con la muerte de ninguno de los combatientes. Su rival, Tullus, había luchado con honor y seguía defendiéndose incluso después de haber perdido un pie y de otras heridas sangrientas. En vez de rematar a Tullus como pedía el público, Argo se limitó a declararse vencedor y le devolvió su espada. Este gesto permitió a su rival salir vivo del ruedo con el honor intacto, pero era una clara indicación de la victoria de Argo: devolverle la espada al rival demostraba que el futuro campeón no tenía nada que temer. La justicia estaba servida, la sed de sangre del público estaba relativamente sacia y con este acto noble Argo se había ganado la admiración de todos los clanes. Incluso los Kurzick respetan su valentía y destreza y le consideran un rival muy digno.

Pero más que hacia los tradicionales enemigos de los Luxon, Argo guarda un profundo rencor hacia el Imperio de Cantha, que, al igual que muchos de sus compatriotas, piensa que ha mantenido arrinconado a su gente en el punto más desolado del continente, el Mar de Jade. Sin embargo, por mucho que odie al imperio, sigue siendo su hogar. Y cuando surge un conflicto al que ninguna facción pueda enfrentarse sola, Argo no duda en unir fuerzas con los —y tal vez hasta con los opresores de Cantha— para luchar por la supervivencia de todos.

Aidan

Lugar de nacimiento: Paso de Borlis
Nación: Ascalon
Profesión: Guardabosques
Edad: 32

Aidan, hijo de un cazador, creció con un carcaj a la espalda. No llegó a conocer a su madre, que murió durante el parto mientras la familia viajaba en una caravana de carromatos de Kryta a Ascalon. Tan pronto como el niño Aidan pudo sostener un arco en las manos, su padre tomó las cabezas de buen acero de sus herramientas y juntos se internaron en los bosques. Hallaron un lugar en el centro de un claro, tallaron mangos para sus herramientas y construyeron su propia casa desde los cimientos.

Aidan es un superviviente, es capaz de cualquier cosa para garantizar un día más de vida para él y sus compañeros. Piensa rápido y actúa aún más rápido, con una confianza silenciosa y tranquila que a sus amigos les resulta contagiosa. Su edad le proporciona una visión de la que carecen sus jóvenes camaradas, aunque no siente la necesidad de dirigirlos. Además, para el maestro Togo no es más que un mozalbete y el Guardabosques le ha cedido sin problema el manto de la sabiduría. Aidan se unió encantado a Mhenlo en su viaje, aunque lo atormenta la idea de que su patria tenga que salir adelante sin su ayuda. No se trata de arrogancia; es la simple constatación de un hecho.



Condesa Danika zu Heltzer

Lugar de nacimiento: Piedra Arbórea
Nación: Kurzick
Profesión: Monje
Edad: 22



Danika zu Heltzer reside, junto con el resto de su familia, en la fortaleza-catedral Zu Heltzer, construida en honor a San Viktor (uno de los campeones que asesinaron a Shiro Tagachi el día del Viento de Jade). Al igual que su padre el conde Petrov zu Heltzer, jefe de la gran casa Kurzick que lleva su apellido, Danika está orgullosa de tener a Viktor como antepasado. Pero a diferencia de su padre, Danika es mucho más tolerante con las demás casas y con los que no sean Kurzick. Puede que esto se deba a sus hábitos de lectura. Para combatir con el interminable aburrimiento de lo que ella considera su "encarcelamiento" en la catedral, ha devorado los innumerables tomos que conforman la biblioteca, sobre todo los que hablan de otras tierras lejanas.

Danika nunca se ha sentido tan frustrada con la filosofía de aislamiento de los Kurzick, que según ella sólo llevará al declive de su gente, es decir, de ella misma. Está dispuesta a salir del Bosque Echovald y encontrar nuevos aliados para los Kurzick. Al igual que Argo, tiene un fuerte sentido de la justicia y sería la primera en dejar a un lado las diferencias internas si surgiese una mayor amenaza. Incluso ha tenido algunos contactos, contra la estricta oposición de su padre, con la Casa de Vasburg, uno de los rivales más antiguos de la Casa zu Heltzer.



Los enemigos



Shiro Tagachi

Sólo Shiro Tagachi sabe lo que pasó por su mente cuando de ser un guardaespaldas –el más fiel del emperador– se convirtió en su verdugo el día que sopló el Viento de Jade. ¿Pretendía dar un golpe a la ininterrumpida descendencia y coronarse él mismo emperador? ¿Era venganza lo que buscaba por algún daño que el emperador había hecho a Shiro o a su familia? ¿Buscaba algún tipo de poder que los historiadores no alcanzan a comprender?



Fuese cual fuese su motivo, el asesinato de Shiro ha quedado literalmente esculpido en piedra. El último día de la Fiesta de la Cosecha, el guardaespaldas favorito del emperador llegó al templo y aguardó a que subiese a la torre. Shiro le cortó la cabeza cuando se arrodilló en el suelo para realizar la ofrenda, manchándolo para siempre con la sangre del monarca. Shiro sería también asesinado momentos después, pero su venganza sobre quienes lo hicieron se ha convertido en uno de los acontecimientos más significativos de Cantha desde que Kaineng fundase el imperio. En los momentos finales de Shiro, sacó toda su malvada furia para acabar con el alma del emperador. Lleno de magia pero herido de muerte, el traidor guardaespaldas emitió un alarido ensordecedor que se oyó en kilómetros a la redonda. El último aliento de Shiro fue el Viento de Jade, una brutal ola de energía que convirtió los árboles, los animales, las personas y el agua en piedra y cristal.

El imperio continuó tras la muerte de Shiro. Pero su legado en el continente es innegable y permanente. En la actualidad, muchos indicios apuntan a que dos siglos después Shiro ha regresado del otro mundo. Una fuerza espectral, una sed de poder, una especie de locura está alterando todo lo que toca. La gente de Cantha desconoce el origen de todo esto, pero sospecha que una terrible epidemia es la causante de la aparición de los “Apestados”. Pero incluso aquellos que saben que Shiro acecha entre las sombras no tienen idea del poder que bulle en su interior... ni de lo que pretende hacer con él.

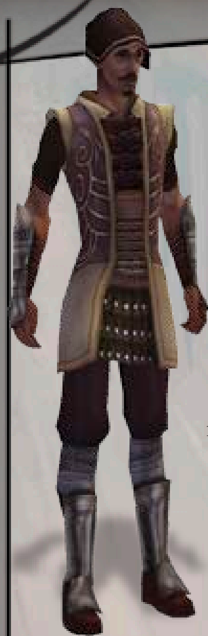
Los Apestados

Los Apestados son seres –animales, humanos o plantas– que han tenido la desgracia de caer en las garras del malvado espíritu de Shiro. Los que aún quedan sanos llaman a esta “enfermedad” la Peste y temen que, si no se ataja a tiempo, pueda convertirse en una epidemia. La Peste no es contagiosa, pero teniendo en cuenta el peligro más que obvio de estas criaturas, lo más sensato es alejarse de ellas.



Todo el mundo podría convertirse en Apestado, lo que convierte a esta llamada peste en incluso más peligrosa que cualquier enfermedad normal. Las mutaciones que causa son monstruosidades impredecibles con toda la fuerza que ya tenía esa persona o criatura, pero alterada de forma terrible.

No hay cura posible si alguien queda infectado. La única solución es matarlo y liberar a esa alma atormentada; dudar o sentir lástima de ellas también tendrá consecuencias fatales... para ti.

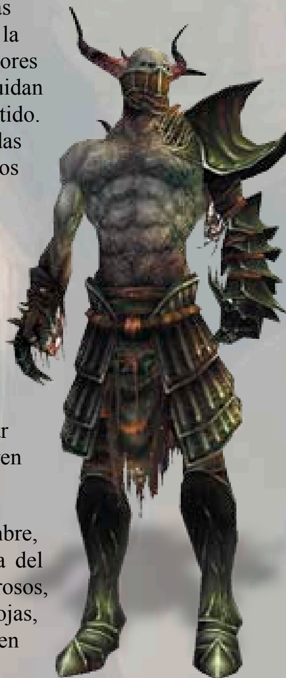


El Cráneo Carmesí

Esta secta de piratas supone una amenaza para la gente libre de Cantha ya que está siempre al acecho en los caminos que cruzan las zonas menos pobladas del continente. En los últimos 200 años, las incursiones del Cráneo Carmesí dentro de la Cantha civilizada se han ido haciendo más frecuentes y peligrosas. Asentamientos enteros han quedado arrasados por estos criminales. La muerte tiene para ellos dos caras: algo que hay que venerar y una forma de convertirse en muy, muy rico. Entre sus filas, el Cráneo Carmesí cuenta sobre todo con Ritualistas, Elementalistas y Guardabosques muy entrenados.

Los Guardianes

Los misteriosos y ancianos Guardianes defienden las zonas de Cantha más devastadas tras la muerte de Shiro. En su día protectores del Bosque de Echovald, ahora cuidan de la arboleda de piedra en que se ha convertido. Tal vez fueron antes humanos, quizá poderosos druidas o sacerdotes, pero hace mucho que se fundieron con los espíritus para convertirse en algo diferente.



Ahora son los últimos protectores del Echovald actual. Este clan se ha concedido el derecho de vengar lo que provocó Shiro Tagachi y culpa a los humanos del Viento de Jade que borró la vida de los bosques y los mares, pero que de forma inexplicable no afectó a los Guardianes. Enloquecidos y furiosos por ser incapaces de lograr su único propósito, trabajan incansables y de forma misteriosa por borrar los efectos de la muerte de Shiro, pero hasta que lo logren amenazarán a todos los humanos.

Los Guardianes no se conocen entre ellos por su nombre, sino que usan los rangos que tengan en la jerarquía del clan. Los más bajos en la escala, los menos poderosos, están asociados a las formas más pequeñas de vida: hojas, musgo, conchas marinas, etc. Aquellos que tienen más importancia toman su nombre de árboles o formas superiores de vida, mientras que los jefes que lideran el clan se denominan según las estaciones del año.

Los Naga

Los visitantes de Tyria afirman que los hombres-serpiente conocidos como los Naga se parecen a los Olvidados del norte, pero las dos especies no guardan relación. Al igual que los Guardianes, los Naga perdieron su hogar cuando el Viento de Jade lo arrasara todo. Pero estos últimos —una raza de criaturas acuáticas descendientes de las serpientes de mar que evolucionó para habitar en tierra— quedaron casi extinguidos cuando murió Shiro. Muchos miles quedaron atrapados en el mar al convertirse en jade. Otros cientos, sobre todo mercaderes o mercenarios, murieron en tierra junto con los demás humanos de Cantha. Los únicos Naga que consiguieron sobrevivir fueron aquellos que se encontraban bien alejados del mar y estos —sólo un par de decenas— quedaron aterrados.



Si no hubiese sido por una sacerdotisa llamada Hanasha Coralfin, la raza entera se hubiese extinguido en unos pocos años, tal vez en unos pocos meses. La sacerdotisa, con los poderes que le quedaban, resucitó a los pocos que encontró, quienes le trajeron más compañeros caídos hasta que pudieron formar una tribu de unos 40 individuos. Bajo su tutela, los Naga abandonaron sus códigos morales ancestrales y empezaron a reproducirse libremente, con la intención de que algún día los humanos pagasen por lo que habían hecho.

Ahora, 200 años después, los Naga no son ni por asumo la cultura pacífica que convivieron con los humanos en las costas de Cantha. Así, se han apoderado por la fuerza de territorios enteros, lo que hace que viajar al Mar de Jade sea incluso más peligroso.

Los Rebeldes

En el continente septentrional de Tyria, hay una raza de brutos llamada los Rebeldes que viven esclavizados por los malvados enanos de la Cima de Piedra y están dispuestos a juntarse con cualquiera que los libere de ese yugo opresor. En el Bosque de Echovald de Cantha, unas cuantas colonias de Rebeldes que consiguieron escapar defienden con celo su preciada libertad. Estos Rebeldes, que tuvieron que cruzar miles de kilómetros por debajo de las Picosescalofriantes para llegar a su nuevo hogar, no tienen ningún motivo para vivir en paz con los humanos ni con nadie —escaparon de la esclavitud por sus propios medios, y tienen la intención de establecerse solos en estos bosques de piedra—.



Estos Rebeldes viven como topos en madrigueras gigantes, unidas entre ellas por redes de túneles que ellos han construido. Los que infravaloren la agresividad de esta raza de gente primitiva corren un grave peligro.

Las bandas de Kaineng

El Ministerio Celestial se encarga de toda la burocracia del gobierno canthiano, mientras que el emperador gobierna como monarca soberano y como jefe del ejército. Sin embargo, el comercio recae en las dos organizaciones criminales más grandes de Kaineng. Estas dos bandas —una denominación tal vez inapropiada puesto que cada una está integrada por cientos, si no miles, de capitanes, ladrones, contrabandistas, etc.— controlan todo el mercado, legal e ilegal, de la capital de Cantha. Los Am Fah y la Hermandad de Jade mantienen una constante guerra fría que a veces llega a las calles, derramando litros de sangre. Durante cientos de años, ninguna ha conseguido doblegar a la otra y a veces han tenido la necesidad de colaborar entre ellas durante los periodos ocasionales de crisis de sus actividades. En caso de que un clan consiguiese dominar al otro, el monopolio resultante supondría una seria amenaza para el trono y por eso la guardia personal del emperador está pendiente de que eso nunca ocurra.

Los monstruos

Dragones

Durante cientos de años, dragones de todos los tamaños y formas han considerado Cantha como su hogar mucho antes de que las tribus que lo habitan los tomaran como símbolo propio.

Yeti

Los yetis, primitivos y brutales enemigos de los Tengu, son lo bastante inteligentes para formar una sociedad de depredadores, pero con un profundo sentido del honor (a su manera, claro).

Mántides

Estos temibles insectos son cada vez más frecuentes en las zonas rurales y en los alrededores del Monasterio de Shing Jea. Viven en pequeñas colmenas esparcidas por todas partes y están siempre en busca de presas —ya sea para alimentar a sus huevos o a ellos mismos—.

Unicornios

Estos pacíficos seres espirituales han quedado corrompidos con el regreso de Shiro y a veces atacan a cualquiera que vean. Lo mejor es acercarse a ellos con cuidado.

Onis

Algunos afirman que los onis, seres demoníacos y salvajes, salieron del Inframundo, otros de un lugar incluso más distante y oscuro. Se trata de una raza de Asesinos que aparecen de entre las sombras para descuartizar a sus víctimas, por razones que nadie conoce. Sea cual sea su propósito y origen, los onis son la raza a dos patas más peligrosa de toda Cantha.



Libro II:

HÉROES DE CANTHA

EL CAMINO DEL HÉROE

NUEVOS TIEMPOS

El Imperio del Dragón se encuentra en grave peligro. Ha llegado el momento de que los héroes de los continentes septentrionales y de todo Cantha se reúnan en el monasterio de Shing Jea, bajo la tutela del maestro Togo. Sólo gracias al esfuerzo de tales héroes Cantha podrá sobrevivir a la ominosa amenaza que aguarda en los límites de la realidad, lista para golpear. Pero no temas: con la orientación del maestro Togo y un espíritu fuerte, te convertirás en la esperanza de Cantha.



Nota: en este capítulo se asume que has creado un personaje de rol que empieza a partir del nivel 1, dispuesto a aprender de cero en su nuevo hogar.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

Los héroes pueden ser hombres o mujeres, grandes o pequeños y pertenecer a cualquiera de las 56 combinaciones posibles escogiendo de entre ocho profesiones: Asesino, Ritualista, Guerrero, Elementalista, Monje, Guardabosques, Hipnotizador y Nigromantes, y aprender hasta 150 habilidades únicas. Las decisiones más importantes que debes tomar para el héroe son primero su profesión primaria y, poco después, la secundaria.



Estas decisiones determinarán no solo la armadura, las habilidades y el estilo de lucha, sino también el modo en que disfrutas del juego.

Puedes crear hasta cuatro héroes por cada cuenta de *Guild Wars* o seis si instalas tanto el *Guild Wars* original además de *Guild Wars Factions*. También se pueden borrar héroes y crear otros nuevos en cualquier momento, así que no temas experimentar con combinaciones de profesiones, habilidades y atributos, hasta que consigas el héroe que más se adapte a tus gustos.

ATRIBUTOS

Cada profesión posee hasta cinco atributos. Los atributos son específicos de cada una, los disponibles para tu héroe dependen de la combinación de sus profesiones primaria y secundaria. El primer atributo indicado solo está a disposición de quienes elijan esa profesión como primaria. Por ejemplo, un Guerrero/Monje tiene acceso al atributo principal del Guerrero, fuerza. Un Monje/Guerrero, por su parte, tiene favor divino como atributo principal. Ambas combinaciones tienen acceso a los cuatro atributos normales del Monje y los cuatro del Guerrero, pero al tener un atributo principal distinto, cada una juega de un modo diferente y sirve a una función distinta dentro de un grupo de aventureros.



La mayoría de las habilidades está vinculada a un atributo, de modo que mejorar un atributo, mejora automáticamente las habilidades relacionadas. Los atributos de cada profesión dan lugar a diferentes estrategias de combate. La elección de qué atributos concretos mejorar te ayudará a crear un estilo de lucha propio.



Nota: en la descripción de cada habilidad encontrarás su atributo relacionado. Coloca el ratón sobre los iconos de cada habilidad para ver las descripciones.

Atributo primario

Cada profesión posee un poderoso atributo principal que solo está disponible para los personajes que eligen esa profesión como primaria. Por ejemplo, la profesión de Guardabosques proporciona pericia si se elige como primaria, lo que mejora la aptitud del héroe con el arco y el combate a distancia; mientras que el Hipnotizador puede invertir sus puntos en el lanzamiento de conjuros rápido. La profesión secundaria no da acceso a este atributo principal, algo que es importante tener en cuenta al elegir la profesión primaria.

Puntos de atributo

Por cada nivel superado recibirás puntos de atributo con los que podrás mejorar la eficacia de tus habilidades. La asignación de puntos a un atributo aumenta la potencia de las habilidades y armas asociadas a él. Es conveniente potenciar los atributos ligados a las habilidades y a las armas que se prevé utilizar con mayor frecuencia.

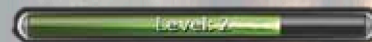


Ajustar los atributos

Siempre que estés en una ciudad podrás ajustar tus atributos. Esta flexibilidad sirve para ajustarse a nuevas situaciones y dominar mejor armas nuevas. Por ejemplo, si tu Guerrero encuentra una extraña espada, pero lo has instruido en el uso de hachas aumentando el atributo dominio del hacha, puedes acercarte a una ciudad, quitar los puntos asignados a dominio del hacha y ponerlos en esgrima.

Crecimiento personal

A medida que viajes por Cantha y resuelvas las tareas heroicas que se te presenten, tu personaje ganará puntos de experiencia y aumentará de nivel. Cada nivel lleva consigo un aumento de la salud máxima, lo que te hará más difícil de matar, y un aumento de energía, necesaria para la mayoría de las habilidades. El mayor nivel que tu personaje de rol puede alcanzar es el 20, que no por casualidad es el nivel de comienzo de los personajes PvP.



Mejora de los atributos

Cada nivel te concede puntos de atributo, que podrás emplear para mejorar los tuyos. La profesión primaria determina el atributo principal. Por ejemplo, el engendramiento del Ritualista, que aumenta la fuerza de los espíritus convocados; los ataques críticos del Asesino, un atributo que aumenta la probabilidad de lograr un golpe crítico; o el almacenamiento de energía del Elementalista, que aumenta de forma permanente su energía máxima, permitiéndole usar más habilidades más a menudo.

Puntos de habilidad

Con la experiencia se obtienen puntos de habilidad, que te permiten entrenarte en habilidades nuevas correspondientes a tus profesiones primaria y secundaria. Con cada habilidad aprendida aumenta la versatilidad de tu arsenal de habilidades.

HÉROES PARA TODO

La combinación elegida, así como los atributos y habilidades que desees aprender y mejorar a lo largo del tiempo, harán que *Guild Wars* sea único para cada uno de los héroes creados. Puedes personalizar aún más a tu héroe seleccionando su sexo y aspecto, y crear una armadura propia mediante tintes que puedes encontrar como botín o comprándolos a un comerciante. No olvides que en cualquier momento puedes borrar un personaje para dejar espacio a otro nuevo.





Las ocho profesiones

TÚ ELIGES

Asesino, Ritualista, Guerrero, Elementalista, Monje, Guardabosques, Hipnotizador o Nigromante. Cada profesión tiene sus propios puntos fuertes y características, un arma o una especialidad mágica, y un conjunto exclusivo de habilidades para causar daño, manipular al enemigo o el entorno o proteger y curar a los aliados. Todas las profesiones proporcionan un conjunto de atributos que determina la eficacia de sus armas y habilidades en combate.

Profesión primaria	La profesión primaria determina el aspecto básico del héroe, incluido el tipo de armadura que lleva. También lo dota de atributos diversos que mejoran las habilidades a lo largo del tiempo, incluido uno principal que no está disponible si la profesión se elige como secundaria.
Profesión secundaria	La profesión secundaria dota al héroe de un segundo conjunto de atributos y habilidades para complementar el primero. Al elegir una profesión como secundaria no podrás acceder al atributo principal correspondiente a la misma.



El Asesino

El Asesino se oculta entre las sombras y ataca como una víbora cuando el enemigo menos se lo espera, desde la nada y desde todas partes al mismo tiempo. Los Asesinos dominan su arma predilecta, la daga, y son expertos asestando golpes letales que infligen terribles heridas. El Asesino se entrena para encadenar sus ataques de un modo eficaz, de modo que sus rivales no tengan posibilidad de devolver los golpes. Han perfeccionado la capacidad de moverse como sombras. Solo visten armaduras ligeras, pues prefieren evitar el daño no estando en el lugar en que golpea su enemigo. Entre sus habilidades mágicas están también los maleficios, que reducen las defensas enemigas.

Atributos del Asesino

Ataques críticos (principal)	Por cada punto gastado en este atributo primario, el Asesino aumenta un 1% su probabilidad de lograr un golpe crítico. Además, gana energía cada vez que logre un golpe crítico.
Dominio de la daga	Este atributo sirve para aumentar el daño que infliges con las dagas y tus oportunidades de asestar un golpe crítico con ellas. Muchas habilidades, sobre todo las de ataque con dagas, serán más eficaces si el nivel de este atributo es alto. También sirve para mejorar los ataques dobles que se hacen con dos dagas a la vez.
Artes mortales	Aumenta los puntos de este atributo para mejorar la duración y eficacia de los maleficios y otras habilidades que sirven para volver vulnerables a los enemigos.
Artes sombrías	Suma puntos a este atributo para mejorar las habilidades de defensa del Asesino y sus movimientos entre las sombras.



EL RITUALISTA

Los Ritualistas canalizan energías sobrenaturales para convocar aliados de la nada y emplean rituales místicos para atar a estos espíritus y someterlos a su voluntad. Se cubren los ojos para comulgar mejor con los espíritus que les proporcionan poder y protección, tanto a ellos como a sus camaradas. La energía que canalizan alimenta las habilidades que hacen más letales las armas de los aliados y devastan la salud de los enemigos. El Ritualista también puede usar los restos de los muertos para defender a los vivos. No lo hace reanimando cadáveres como un Nigromante, sino mediante el uso ritual de urnas y cenizas. Mientras que el Guardabosques vive en comunión con el mundo espiritual, el Ritualista ansía ser su amo.

Atributos del Ritualista

Engendramiento (primaria)	Por cada punto de engendramiento del Ritualista, las criaturas convocadas o animadas ganan un 4% más de salud. El engendramiento también hace más eficaces algunas habilidades relacionadas con las criaturas espirituales.
Comunión	Aumenta este atributo para que mejoren las artes de invocación y manejo de aliados sobrenaturales.
Magia de restauración	Gasta puntos en este atributo para que las habilidades de curación del Ritualista duren más y sean más eficaces.
Magia de canalización	Aumenta los niveles de este atributo para que las habilidades de daño espiritual sean más poderosas y duren más.



EL GUERRERO

Aquellos que eligen la senda del Guerrero se dedican a una profesión de ataque cuerpo a cuerpo y llena de violencia... y disfrutan de cada instante. El Guerrero es el clásico héroe de fantasía: resistente, fuerte y experto en el manejo de las armas de combate cuerpo a cuerpo (en otras palabras, lo que muchos jugadores de juegos en red multijugador llaman "el tanque"). Los Guerreros son maestros del hacha, la espada y el martillo, aunque la mayoría prefiere concentrarse en un arma a costa de las otras. Con una armadura más pesada y con más puntos de golpe, el Guerrero puede resistir un castigo que doblegaría a otros personajes del grupo. También puede proporcionar a otras profesiones, como el Guardabosques o el Elementalista, la distancia que precisan para usar sus capacidades a distancia. Muchas de las habilidades del Guerrero no se alimentan de energía sino de adrenalina, una característica especial que el Guerrero genera cuando combate. Esto significa que el Guerrero, un profesional con un máximo de energía muy bajo, podrá emplear muchas habilidades aunque se quede sin energía. Las habilidades tácticas del Guerrero suelen ser defensivas por naturaleza, le ayudan tanto a proteger como a liderar a sus tropas. La fuerza es su atributo principal; una fuerza mayor permite aumentar todas las habilidades basadas en ella y atravesar con mayor eficacia las armaduras enemigas.

ATRIBUTOS DEL GUERRERO

Fuerza (principal)	La fuerza, disponible solo para los Guerreros primarios, aumenta la probabilidad de perforar la armadura de un oponente. También es la base de muchas otras habilidades que mantienen con vida al Guerrero o que le permiten causar daños más graves.
Esgrima	La esgrima aumenta el daño básico causado con las espadas, así como el de las habilidades asociadas.
Dominio del hacha	Al mejorar el dominio del hacha aumenta el daño básico causado con ellas, así como el de las habilidades asociadas.
Dominio del martillo	El dominio del martillo aumenta el daño básico causado con el martillo, así como el de las habilidades asociadas.
Táctica	Aumenta la eficacia de los gritos y actitudes que proporcionan al Guerrero y a sus aliados una ventaja en combate.



EL ELEMENTALISTA

El Elementalista domina las cuatro fuerzas de los elementos: tierra, aire, fuego y agua. Con esta magia derivada de la propia naturaleza, el Elementalista puede infligir más daño con un solo golpe que ninguna otra profesión. Los hay de tantas clases como elementos y modos de combinarlos. Algunos Elementalistas deciden estudiar dos o más elementos para poseer unos conocimientos amplios, pero la mayoría prefiere concentrarse en uno solo. La magia de tierra provoca terremotos y volcanes, atrapa a los enemigos en sólida roca y aumenta la fuerza y resistencia de los aliados. La magia de aire usa el poder de las tormentas y los rayos, lo que concede a los aliados una mayor velocidad y permite golpear al enemigo con un terrible ataque concentrado. La magia de fuego se considera la más destructiva, puede infligir terribles heridas a múltiples enemigos. La magia de agua es muy dúctil: sirve para invocar hielo y niebla con los que ralentizar al enemigo y nublar su visión, congelar al rival o incluso proteger a los aliados de otras formas de ataque mágico. El atributo principal del Elementalista, almacenamiento de energía, otorga el mayor nivel de energía máxima del juego. De este modo, otras profesiones que consumen mucha energía, como el Monje y el Hipnotizador, se convierten en candidatas ideales a profesión secundaria. El Elementalista jamás debería estar en primera línea de combate, pero si se ve rodeado dispone de algunas habilidades que afectan a toda un zona, por si acaso.

Atributos del Elementalista

Almacenamiento de energía (principal)	El atributo principal del Elementalista, almacenamiento de energía, aumenta la energía máxima y potencia las habilidades que ayudan a recuperarla.
Magia de fuego	Mejora la magia de fuego para aumentar la duración y la eficacia de tus habilidades ígneas, que infligen daño mediante fuego y pueden afectar a zonas extensas.
Magia de agua	Asigna puntos a la magia de agua para aumentar la duración y la eficacia de estas habilidades, que ralentizan el movimiento del enemigo y convierten el agua de su cuerpo en hielo.
Magia de tierra	Mejora la magia de tierra para aumentar la duración y la eficacia de estas habilidades, que pueden proteger al héroe y a los aliados o realizar ataques que ignoren la armadura del oponente.
Magia de aire	Los puntos de magia de aire aumentan la duración y la eficacia de estas habilidades, que pueden perforar la armadura de los enemigos, causarles ceguera o derribarlos.



El Monje

El Monje es capaz de hablar directamente con los dioses y abrir un conducto para la magia divina. Con ella puede sanar y proteger a los aliados en la batalla o desatar el poder sagrado sobre el enemigo. La conexión del Monje con los dioses queda ilustrada en su atributo principal, el favor divino, que concede capacidades curativas adicionales y hace más eficaces sus habilidades. De los demás atributos, los Monjes suelen concentrarse en uno: los Monjes sanadores aumentan las plegarias curativas para revivir a los aliados y curar sus heridas. Los Monjes combatientes invierten en plegarias de ataque, que infligen daño al enemigo y son especialmente eficaces contra los muertos vivientes. Los Monjes protectores potencian las plegarias de protección y usan su magia para impedir que tanto ellos como sus aliados sufran daño alguno. El Monje es el "profesional de apoyo" definitivo de Guild Wars, y probablemente no tenga que esperar para recibir invitaciones de grupo. Combinado con profesiones secundarias como Guerrero o Guardabosques, también puede ser muy eficaz a la hora de dañar al enemigo.

Atributos del Monje

Favor divino (principal)	Cada punto invertido en el atributo principal otorga una pequeña bonificación curativa a todos los conjuros que el Monje lance sobre sus aliados. También aumenta la duración y potencia de los conjuros que invocan poderes divinos para ayudar a los aliados.
Plegarias curativas	Las plegarias curativas aumentan la duración y eficacia de los conjuros que permiten al Monje curar a sus aliados.
Plegarias de ataque	Las plegarias de ataque aumentan la duración y el daño causado por las habilidades ofensivas, especialmente contra muertos vivientes.
Plegarias de protección	Las plegarias de protección aumentan la duración y potencia de los conjuros que os mantienen a salvo a ti y a tus aliados.



El Guardabosques

El Guardabosques es el profesional que más está en contacto con la naturaleza viva. Mientras que el Elementalista utiliza y controla el poder de los elementos, el Guardabosques vive en comunión con la vida en toda su abundancia y emplea las capacidades únicas de supervivencia que esta conexión le proporciona. Los Guardabosques pueden realizar rituales naturales para que el entorno frene a sus enemigos y extraer el poder de la naturaleza para sanar o ayudar a sus aliados en la batalla. También puede domar a las bestias salvajes y ordenarles que combatan a su lado. Los Guardabosques son los maestros del ataque a distancia, son los que mejor aprovechan ciertas armas como los arcos. Su atributo principal, la pericia, demuestra los beneficios de su afinidad con la naturaleza. Las habilidades de ataque y las de preparación, como las trampas, emplearán menos energía cuantos más puntos inviertas en la pericia. En un grupo, el Guardabosques suele emplearse para atraer a los enemigos con una flecha certera. El Guardabosques se combina bien con cualquier otra profesión secundaria que sea buena a distancia.

Atributos del Guardabosques

Pericia (principal)	La pericia te permite usar con mayor eficacia la energía, reduciendo el coste de las habilidades de ataque y de la preparación.
Dominio de bestias	El dominio de las bestias mejora las habilidades que hacen que el animal que te acompaña sea más eficaz en la batalla.
Puntería	Este atributo aumenta el daño de los ataques básicos con el arco y es la base de casi todas las habilidades asociadas a él.
Supervivencia en la naturaleza	La supervivencia en la naturaleza mejora las actitudes defensivas, preparaciones, trampas y encantamientos del Guardabosques que afectan a todo el campo de batalla.



EL HIPNOTIZADOR

El Hipnotizador no se contenta con vivir en la realidad: prefiere crear la suya propia. Es el maestro mental de la ilusión, el control y la dominación. Trastoca la energía del enemigo en su propio provecho y apoya a todo el grupo en la batalla con su poderosa y endiablada magia. Las habilidades de dominación ponen la salud y la energía de un enemigo al mando del Hipnotizador, mientras que la ilusión puede infligir daño, ralentizar o incluso detener a un enemigo, además de drenar los poderes de los que se oponen a él. El Hipnotizador puede invocar inspiración para robar energía directamente a sus enemigos. Su atributo principal, el lanzamiento de conjuros rápido, funciona tal y como suena: podrás lanzar los conjuros mucho más rápido que con cualquier otra profesión. El Hipnotizador es un poderoso profesional de apoyo que normalmente debe evitar la primera línea, pero que puede cambiar el signo de un combate en meros segundos.

Atributos del Hipnotizador

Lanzamiento de conjuros rápido (principal)	Su atributo principal permite al Hipnotizador lanzar conjuros más a menudo que con cualquier otra profesión y con un efecto mayor.
Dominación	Aumenta la duración y la eficacia de los conjuros de dominación, que permiten controlar las acciones de los enemigos.
Ilusión	Aumenta el atributo ilusión para prolongar la duración y el efecto de los conjuros de ilusión, que engañan al enemigo, frenan su movimiento y dificultan su capacidad de lanzar conjuros.
Inspiración	Invierte en la inspiración para aumentar la duración y el efecto de los conjuros asociados a este atributo, que sirven para robar la energía de los enemigos.



EL NIGROMANTE

El Nigromante puede tocar el otro lado y desatar el poder de la muerte contra aquellos lo bastante insensatos como para ponerse en su camino. Las artes oscuras del Nigromante (maldiciones, magia de muerte y magia de sangre) suelen cobrarse un precio en la salud del usuario, pero el daño que provocan a los enemigos compensa este pequeño, aunque doloroso, sacrificio. Los Nigromantes pueden convertir los cadáveres de sus enemigos en letales soldados de infantería con la magia de muerte; mientras que con la magia de sangre drenan la salud del oponente y se la transfieren a sí mismos. Las maldiciones causan daño al Nigromante, pero es aún peor lo que hacen con sus enemigos, que ven socavados los encantamientos y capacidades curativas. El Nigromante mantiene llena su barra de energía con la cosecha de almas, su atributo principal, que se alimenta de la muerte de otros. Dominar la profesión de Nigromante requiere paciencia y disciplina.

Atributos del Nigromante

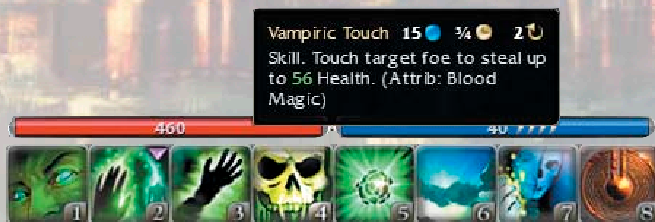
Cosecha de almas (principal)	La cosecha de almas es el atributo principal del Nigromante, aumenta tu capacidad de obtener energía cada vez que alguien muere cerca de ti.
Maldiciones	Invierte puntos en las maldiciones para aumentar la duración y eficacia de estas habilidades, que reducen el rendimiento de los rivales en combate.
Magia de sangre	La magia de sangre aumenta la duración y la eficacia de las habilidades que se apropian de la salud de los enemigos para uno mismo.
Magia de muerte	Invierte en la magia de muerte para aumentar la duración y efecto de las habilidades que infligen daño de frío y sombras, así como las que invocan a muertos vivientes para que los controles.



Habilidades

Si los atributos y los puntos que les asignas describen a grandes rasgos a tu personaje, las habilidades sirven para perfeccionar tu heroica creación. Puedes consultar todas las habilidades de las que dispone el personaje presionando la tecla K o seleccionando la opción "Habilidades" en el menú principal. Puedes equiparte con hasta 8 habilidades a la vez; de este modo, puedes crear una "configuración" preparada para enfrentarse a casi cualquier situación. La mayoría de las habilidades está relacionada con un atributo particular y, además, pertenece a un subtipo, como por ejemplo actitud, conjuro, maleficio o grito.

El héroe solo puede equipar habilidades o cambiar las de la barra de herramientas cuando esté en una ciudad. Pero cuando estés en la ciudad todas las habilidades estarán disponibles. La lista de habilidades se organiza según el atributo al que están asociadas, de modo que puedas elegir las que encajen con las principales capacidades del héroe. Si tu Nigromante tiene todos los puntos de atributo en magia de sangre y ninguno en maldiciones, elegir una habilidad de maldiciones probablemente no sería lo más adecuado (salvo que ajustes los puntos de atributo de paso).



Configuraciones

Vas a escuchar mucho el término "configuración" en relación con la creación de personajes de Guild Wars Factions, especialmente respecto al juego PvP. Se refiere al surtido específico de habilidades y atributos que tu personaje ha decidido llevar a una misión o aventura en concreto. Muchos jugadores tienden a quedarse con su configuración predilecta, mientras que a otros les gusta ajustar la suya para cada misión y enemigo nuevos. Las habilidades de una buena configuración deberían funcionar bien juntas y ser útiles contra los enemigos a los que esperas enfrentarte. También debes tener en cuenta a los demás miembros del grupo; es una buena idea hablar con los otros jugadores, de modo que haya el menor solapamiento de habilidades posible. Por ejemplo, si hay dos Monjes en el equipo uno puede configurarse como el sanador, con habilidades relacionadas con el atributo plegarias curativas, mientras que el segundo actúa como protector, eligiendo habilidades relacionadas con las plegarias de protección.

Profesiones secundarias

Al principio de tus aventuras tendrás la oportunidad de iniciarte en una profesión secundaria. El aspecto de tu personaje seguirá reflejando la profesión primaria: el vestuario tanto de un Monje/Ritualista como de un Monje/Nigromante seguirá siendo el de un Monje. La profesión secundaria no proporciona cambios estéticos, sino más opciones. Concede a tu personaje acceso a un conjunto totalmente nuevo de atributos y habilidades, aunque no podrás emplear el atributo principal de la profesión secundaria: todo personaje tiene un solo atributo principal, que será siempre el asociado a su profesión primaria.

Por ejemplo, un Ritualista puede adoptar la profesión de Nigromante como secundaria. El nuevo Ritualista/Nigromante recibiría los atributos maldiciones, magia de sangre y magia de muerte. El atributo principal del Nigromante, la cosecha de almas, no estaría a su disposición porque el personaje ya posee engendramiento, el atributo principal del Ritualista.

No hay reglas fijas sobre la elección de las dos profesiones. Puedes dividir tus puntos de atributo del modo que quieras, creando así desde un versátil héroe apto para muchas tareas hasta un auténtico maestro en unas pocas disciplinas poderosas. Muchos jugadores optan por lo segundo, pero la elección es tuya.

Posibles combinaciones de profesiones

Igual que no hay profesiones primarias adecuadas o inadecuadas, lo mismo sucede con las combinaciones de profesiones. Todo par de profesiones ofrece la posibilidad de emplearse de un modo único, dispones de 56 opciones distintas entre las que escoger. Enreda con tu personaje hasta que encuentres la combinación que mejor se adapte a tu estilo de juego.



Explorando Cantha



Es el año 1582 CC. ¿Sabes dónde estás?

Los lugares que encontrarás en el Cantha imperial (y en los reinos septentrionales de Tyria, si decides visitarlos) pueden dividirse en dos clases básicas: las ciudades y todo lo demás. ¿Que no te sitúas? Mantén el botón derecho del ratón y echa un vistazo a tu alrededor. Mantén pulsada a la vez la tecla Ctrl. ¿Ves en azul los nombres de los demás jugadores? Te encuentras en una de las ubicaciones denominadas colectivamente "ciudades"; quizá sea un pueblo fronterizo, una atestada ciudad con misión importante o una próspera metrópolis. ¿O quizás, cuando mantienes presionada la tecla Ctrl, ves puntos rojos en la brújula y nombres en color rojo como "Ritualista de Cráneo Carmesí"? Entonces, estás fuera de una ciudad, en el vasto y ancho resto del mundo.

Cómo explorar el mundo

No llegarás muy lejos en la senda del héroe si no aprendes a dar los primeros pasos... y todos los que vienen después. Puedes mover a tu personaje usando el teclado, el ratón o ambos. Ten en cuenta que hay zonas intransitables, como las cornisas empinadas y los precipicios muy elevados. Para moverse con eficacia no solo hay que encontrar la dirección adecuada, sino también descubrir el camino correcto.

Movimiento con el teclado

Correr	W
Correr automáticamente	R (o presionar W dos veces)
Girar a la izquierda	A
Girar a la derecha	D
Retroceder	S
Invertir dirección	X
Desplazarse a la izquierda	Q
Desplazarse a la derecha	E

Movimiento con el ratón

- Para moverte mediante el ratón, haz clic en el lugar del terreno al que desees ir. Tu héroe andará automáticamente hacia allí. Este es un buen modo de evitar los obstáculos y el terreno abrupto cuando el camino no esté completamente despejado.
- Para ejercer un control más directo con el ratón, presiona los dos botones al mismo tiempo. Puedes girar moviendo el ratón a izquierda o derecha, ya estés usando el movimiento haciendo clic o el método de los dos botones.

Control de la cámara

Utiliza el ratón para cambiar el ángulo de la cámara, o para acercar y alejar la imagen de la acción. También puedes invertir los controles de la cámara (opción que prefieren los habituados a los juegos de disparos en 1ª persona) entrando en Menú > Opciones > Configuración de controles.

Zoom	Mueve la rueda del ratón adelante y atrás para acercar o alejar la imagen de tu personaje y del entorno.
Girar la cámara	Mueve el ratón mientras mantienes presionado el botón derecho para cambiar el ángulo de la cámara.

Brújula

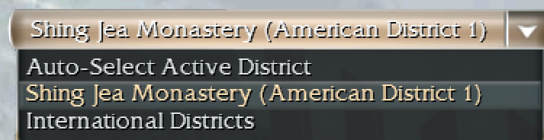
La brújula aparece por defecto en la esquina superior derecha de la pantalla. Te proporciona una representación de la zona en la que te encuentras. Aquí puedes seguir la posición de los aliados, enemigos, PNJ y otros jugadores. También puedes usar la brújula para comunicar la estrategia a tus compañeros de equipo. Para ello, haz clic en ella para señalizar esa zona o haz clic y arrastra para dibujar encima. Los dibujos resultan muy útiles para coordinar movimientos y estrategias del grupo o para guiar a grupos de aliados menos experimentados por misiones o lugares que ya conoces bien.



Aliados:	Los puntos verdes representan a tus aliados.
Jugadores:	En las ciudades, los puntos azules representan a otros jugadores en red. Cuando están en tu equipo, los jugadores se convierten en aliados (puntos verdes).
Enemigos:	Los puntos rojos indican la posición de los enemigos.
PNJ:	Los puntos verdes representan a personajes no jugadores (como aldeanos, comerciantes o esbirros) que no son hostiles con tu grupo.
Zona de peligro:	Este círculo representa el radio fuera del cual los monstruos no te pueden detectar. Los monstruos que estén dentro de la zona de peligro actuarán de forma hostil y te atacarán. Para evitar esos ataques, mantenlos fuera de ella.
Señales:	Haz clic en la brújula para enviar una “señal” e indicar una posición a los miembros del grupo.
Señales de misión:	Durante las misiones, las señales rojas suelen indicar los objetivos de mayor prioridad. Las señales verdes, por su parte, indican la posición de objetos importantes.
Dibujar en la brújula:	Haz clic con el ratón y arrastra para dibujar en la brújula diagramas de estrategia para tus aliados. Los rivales en PvP no pueden ver los dibujos que tu bando haga sobre la brújula.

Menú de distritos

Cuando te encuentres en una ciudad o en un pueblo fronterizo, el menú de distritos aparecerá en la esquina superior izquierda de la pantalla. Si un número muy grande de personas entra en el mismo lugar, es posible que aparezcan distritos adicionales para evitar la superpoblación en las ciudades y los pueblos fronterizos. Cuando quedes con amigos, no te olvides de especificar en qué distrito estás para que puedan encontrarte con facilidad. Da igual en qué distrito te encuentres, siempre puedes susurrar a un jugador concreto o ponerte en contacto con tus compañeros de clan, pero tu charla en el canal global solo la podrán leer a los jugadores que estén en tu ciudad y distrito.



Elige el distrito que quieras en el menú desplegable.

Distritos internacionales

Con *Guild Wars Factions* podrás jugar con quien quieras, donde quieras y cuando quieras. Aunque tu cuenta de *Guild Wars* es específica para el país en el que vives, puedes reunirte con jugadores de otros países y vivir aventuras con ellos mediante los distritos internacionales. Por ejemplo, si sueles jugar en España y tienes un amigo en Corea, podéis encontraros en el distrito internacional de cualquier ciudad y formar un equipo. Usa el menú desplegable de la esquina superior izquierda para elegirlo.

Cómo viajar con el mapa

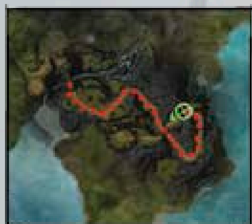
El mapa abre las puertas de cualquier lugar. En la vista general, el mapa muestra todo el continente donde estés. El mapa detallado muestra la región actual, así como las ciudades y pueblos fronterizos que ya has visitado. Puedes cambiar entre ambas vistas haciendo clic con el botón izquierdo del ratón.



Viajar con el mapa	Presiona M para abrir el mapa. Para viajar inmediatamente a cualquier ciudad que ya hayas visitado, haz clic en su icono (vuelve a presionar M para salir de la pantalla del mapa).

Cómo seguir tus pasos

El mapa también está disponible durante las aventuras o cuando se explora el territorio entre ciudades para lograr el objetivo de una misión. Tu camino está marcado con una línea de puntos rojos que te muestra dónde estás, dónde has estado y adónde vas. Los detalles de cada zona del mapa solo se revelan cuando la visitas. Hasta entonces, no verás más que una zona brumosa. Puedes viajar con el mapa incluso en medio de un combate, pero recuerda que al hacerlo abandonarás a tus aliados y tendrás que volver a empezar la misión.



Indicadores en el mapa

En la pantalla del mapa, las ciudades, mercados, salas de clanes y zonas de misión se marcan con iconos especiales. Aparecen como puntos en la vista general y como marcadores más distintivos al acercarse. Los lugares de misión se representan con un escudo, mientras que las metrópolis y los pueblos fronterizos tienen sus propios símbolos. A medida que vayas completando misiones, se irán abriendo en el mapa ubicaciones adicionales. También puedes descubrir nuevos lugares caminando hasta ellos. Encontrarás numerosos monstruos contra los que luchar, pero quizá te parezca que no es el modo más eficaz de ganar experiencia y avanzar en el juego.

		Ciudad
		Misión cooperativa
		Misión PvP
		Misión completada
		Sala del clan
		En el mapa general, haz clic una vez para acercar la imagen y ver la región con más detalle. (Vuelve a hacer clic para alejar la imagen).
		Haz clic aquí para subir al barco y viajar a otras partes del mundo.
		Cuando has acercado la imagen, puedes hacer clic en los iconos de ubicación para ver información sobre el lugar. Haz clic en Viajar para ir él inmediatamente.
		Presiona M o haz clic en el botón de mapa para salir de él y volver a la ubicación actual.

Ciudades y paisajes

Cuando estás en una ciudad, puedes ver a los demás jugadores y reunirte con ellos, visitar a mercaderes y entrenadores, aceptar misiones de algunos personajes, formar un grupo de aventureros, contratar esbirros si prefieres ir solo o incluso organizar con tus amigos una improvisada fiesta para bailar. Cuando dejas una ciudad (ya sea saliendo por la puerta principal o aceptando la misión asignada a dicha ciudad) ya no podrás ver a los demás personajes, pero tendrás a tu disposición y a la del grupo el resto del mundo. En estas zonas explorables podrás encontrarte con PNJ diversos, como coleccionistas o comerciantes.

Comprar y vender

A medida que pelees por toda Cantha irás reuniendo el botín de los enemigos caídos. A menudo será en forma de oro, moneda de curso legal en todo el mundo de *Guild Wars*. En ocasiones el botín consiste en un objeto: un arma, un trozo de armadura, un escudo o quizá un trozo utilizable del pellejo del enemigo. En la mayoría de los puestos urbanos hay mercaderes, vendedores de equipamiento, armeros, artesanos y vendedores de toda clase, que pueden quedarse con lo que les ofreces a cambio de lo que en realidad quieres: mejores objetos o, de ser posible, más oro.



... con PNJ

Haz clic en un vendedor para comenzar la transacción. La mayoría de las transacciones consiste en seleccionar el objeto que quieres comprar o vender usando las pestañas y el botón izquierdo del ratón, pero en ocasiones tendrás que amoldarte debido a las fuerzas del mercado y pedir presupuesto. Para detectar fácilmente a los PNJ vendedores entre la multitud, no te olvides de mantener presionada la tecla Alt.

... Con otros jugadores

Puede que consigas mejores objetos (y mejores precios) si comercias con los demás jugadores. Para eso, selecciona la persona con la que quieras negociar y pulsa el botón “Comerciar” que aparece en la parte superior de la pantalla. Puedes presentar una oferta en oro u ofrece otro objeto, pero tendrás que aceptar la oferta para dejar cerrada la operación.

Conocer a los lugareños

En una ciudad puedes encontrarte con los tipos de PNJ que se describen a continuación. Los pueblos fronterizos suelen estar habitados por una variedad de personajes menor (un mercader, un agente de almacenamiento Xunlai, una o dos personas que necesitan alguna misión u otras figuras con algo que contar), mientras que las metrópolis, reconocibles en el mapa porque tienen un icono más grande, suelen contar con una población de PNJ mayor y más variada. Las ciudades con aventura principal, señaladas en el mapa con un escudo grande, son geográficamente grandes. Sin embargo, al igual que los pueblos fronterizos, disponen de una variedad de PNJ más limitada.

Esbirros

Los esbirros son aventureros controlados por el ordenador que siempre están disponibles para ayudar al grupo, lo que permite embarcarse en una misión aunque no se disponga del número de jugadores reales necesario. ¿Necesitas un jugador más en el grupo? Contrata a un esbirro que cubra la función específica que requieres. ¿Te apetece jugar una aventura difícil tú solo? Contrata a varios para que se encarguen del trabajo que normalmente realizarían tus compañeros jugadores.

Durante las misiones, los esbirros te seguirán y atacarán los objetivos que tú elijas. También curarán a los miembros del grupo y, cuando sea posible, los resucitarán. Los esbirros se quedan con su parte de lo obtenido en cada misión, botín y puntos de experiencia incluidos. Los verás colocados en las ciudades y los pueblos fronterizos cerca de las entradas.

Mercaderes

Los mercaderes proporcionan muchos de los mismos suministros básicos, como las herramientas de identificación, que te indican exactamente qué hace un objeto mágico en tu poder; o las de reciclaje, que te permiten recuperar materiales que de otro modo serían inutilizables. Además, estos vendedores, como muchos otros, compran objetos de todo tipo: armas, armaduras, objetos hallados, tintes y materiales de artesanía. Busca [Mercader] o [Vendedor] al lado del nombre de un PNJ.

Armeros



Los armeros pueden personalizar tus armas para aumentar su eficacia. Siempre que consigas una nueva arma y tengas pensado usarla, merece la pena visitar a un armero para que te la personalice. No lo hagas si quieres vendérsela a otro jugador en el mercado abierto del chat: el comprador no podría utilizarla, ya que no se pueden llevar armas personalizadas para otros jugadores. Detrás del nombre de un armero aparece [Armas].



Nota: la armadura siempre está personalizada para el personaje que la usa, de modo que no te molestes en comprar o vender armaduras de otros personajes. Utiliza siempre el sentido común a la hora de comerciar con otros jugadores, fíjate bien en lo que compras y vendes antes de aceptar un trato.

Artesanos

Los artesanos pueden crear armaduras nuevas a partir de materias primas halladas o de materiales reciclados, como escudos, pieles, lingotes o losas de piedra. También pueden mejorar objetos existentes mediante componentes que hayas conseguido, como empuñaduras, pomos, mangos y cuerdas de arco. Detrás del nombre de los artesanos de armaduras aparece [armaduras]. Los armeros también te podrán fabricar objetos a veces.

Comerciantes

Los comerciantes compran y venden objetos que puedes usar para reformarlos o crear otros. Todos los comerciantes fijan sus precios según la oferta actual del mercado, de modo que tienes que obtener un presupuesto antes de venderles o comprarles algo. Descubrirás a comerciantes que venden tintes con los que puedes personalizar tu armadura, runas con las que añadir poderosas capacidades a las armas y armaduras, y pergaminos que mejoran las aptitudes mágicas. Hay otros que solo tratan con materiales, tanto comunes como poco frecuentes, que los artesanos utilizan para crear nuevas armas y armaduras. Si simplemente necesitas oro, normalmente puedes obtener un mejor precio por tus materiales de un comerciante que de un mercader o un vendedor de equipamiento. La especialidad del comerciante se indica detrás del nombre del PNJ, por ejemplo [Comerciante de tintes].

Agentes de almacenamiento Xunlai

Las agentes de Xunlai son PNJ pertenecientes a un antiguo y respetado clan de banqueros canthianos. Incluso en el norteño continente de Tyria, es posible encontrar agentes de Xunlai en casi todas las ciudades. Para abrir una cuenta debes pagar 50 de oro a una agente de Xunlai, pero una vez que lo has hecho, no tendrás que volver a pagar nada (ni siquiera una cuota mensual) para usar el almacenamiento. La cuenta de almacenamiento la comparten todos los personajes de tu cuenta, se facilita así la transferencia de oro u objetos de un héroe a otro (por ejemplo, tu Guerrero/Monje de nivel 20 puede encontrar un arco poco frecuente que le vendría muy bien a tu Guardabosques/Elementalista de nivel 15). También es vital para que tu propio inventario no quede inundado por un exceso de botín. Te será fácil reconocerlas porque no tienen nombre propio, todas se llaman “Agente de Xunlai [almacenamiento]”.

Entrenadores de habilidades

Estos entrenadores venden habilidades de todas las profesiones, aunque cada uno suele ofrecer una selección única. Un entrenador puede ofrecer habilidades que podrías conseguir realizando misiones, de modo que invierte con cuidado los puntos de habilidad y el oro que te pedirán. En los niveles más altos los entrenadores de habilidades venden Sellos de captura, una habilidad temporal especial que te permite capturar habilidades (incluidas las valiosas habilidades de elite) de cualquier “jefe” enemigo con nombre propio y un aura de poder de color brillante. Estos suelen estar en el corazón de una fortaleza o territorio enemigo y son bastante más fuertes que sus siervos. El jefe debe tener habilidades que puedas usar tú luego o si no el Sello de captura no valdrá de nada. Los entrenadores de habilidades tienen al lado de su nombre la palabra [Habilidades].

Coleccionistas



Los coleccionistas son uno de los pocos tipos de PNJ que encuentras con la misma frecuencia fuera y dentro de las ciudades. Son PNJ que, por algún motivo personal, necesitan grandes cantidades de objetos, da la casualidad de que suelen ser los que se caen de los enemigos muertos. Muchos coleccionistas ofrecen una amplia variedad de armas y otros objetos poderosos, mientras que algunos pueden darte una armadura mágica de calidad superior que no encontrarás nunca a la venta en el puesto de un artesano. Aunque no necesites mucho la recompensa que te ofrezca el coleccionista, casi siempre puedes ganar dinero vendiéndola más tarde o dándosela a un amigo o a otro de tus personajes. Busca [coleccionista] detrás del nombre y que no te sorprenda encontrarlos en los parajes más insospechados.

Gente que te ofrece misiones

Muchos PNJ no tienen una profesión relacionada con la compra ni la venta. Pero, como casi todas las personas, necesitan la ayuda de uno o dos héroes. O seis u ocho. Si un PNJ tiene una misión para ti, verás sobre su cabeza un signo de admiración de color verde. No siempre tienes que volver junto al mismo PNJ para "canjear" la experiencia u otras recompensas de la misión. Consulta el registro (presiona L) para llevar la cuenta de las misiones y objetivos actuales. Algunos PNJ ofrecen varias misiones a lo largo de la historia, así que habla con los antiguos contactos todas las veces que desees.

Otros PNJ

No todos los PNJ compran, venden y tienen misiones. En ocasiones pueden formar parte del objetivo de una misión o aventura. Por ejemplo, los que pasan información crucial o los que luchan contigo contra un terrible enemigo como si fuesen aliados temporales a los que debes proteger a toda costa. Algunos son fundamentalmente parte del escenario (guardias, pregoneros, estudiantes), o se convierten en eso cuando se completa la misión que asignan. Otros pueden proporcionarte información acerca de la región, ya sea sobre su historia, condiciones actuales o actividad enemiga.

Encuentros con otros héroes

La descripción de las gentes a las que puedes encontrarte no estaría completa si no echáramos un vistazo a los demás héroes (jugadores como tú) que atestan las ciudades y pueblos fronterizos de Cantha, desde el monasterio de Shing Jea hasta los territorios de los Luxon. Si quieres comunicarte con otros héroes, usa los comandos de chat para hablar con toda la ciudad o con un jugador específico. Puedes comprar y vender objetos poco frecuentes en el canal de "comercio" del chat, casi siempre a un precio mejor del que conseguirías de un mercader. Puedes conversar en exclusiva con los miembros de tu equipo actual o con los miembros de tu clan en el canal del clan. La interacción, alianza y rivalidad con otros jugadores son el eje de *Guild Wars*, y las ciudades son el lugar donde todo esto se desarrolla.

Cómo charlar con otros jugadores

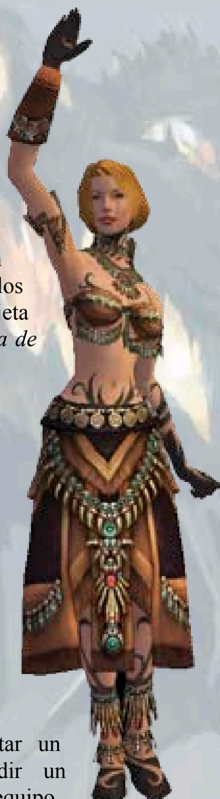
Puedes escribir mensajes en la ventana de chat y enviarlos de manera instantánea a todos los jugadores que estén en la zona, únicamente a tu grupo o a tu clan.

- **Para abrir la ventana de chat, presiona Intro.**
- **Para charlar, escribe el mensaje en el campo de texto y presiona Intro.**
- **Para seleccionar un canal específico, pulsa en la pestaña correspondiente o usa la tecla asociada a ese canal. Por ejemplo, para abrir el canal del equipo, pulsa la tecla # (es decir, Alt Gr + 3).**
- **Para leer mensajes anteriores, haz clic en el icono que aparece en la parte inferior izquierda de la ventana de chat y usa la barra para desplazarte arriba y abajo.**
- **Para mandar un mensaje privado a otro jugador, abre la ventana "Susurro". Escribe el nombre del jugador con el que quieras hablar y a continuación escribe el mensaje. Los susurros se pueden enviar desde cualquier lugar y es la mejor manera de saber dónde se encuentran tus amigos.**



Gestos

Los personajes pueden hacer una serie de acciones que sirven para comunicar algo (y entretener a veces) a los demás jugadores. Para hacerlos, abre la ventana de chat y escribe una barra vertical (/) seguida de la acción correspondiente. Por ejemplo, si escribes /dance el personaje se pondrá a bailar hasta que hagas otra cosa, y si pones /laugh se partirá de risa. Experimenta con los distintos comandos para ver lo que pueden hacer los personajes. Encontrarás la lista completa de gestos en la tarjeta de referencia rápida de *Guild Wars Factions* y en la *Guía de Factions* (de venta por separado).



Cómo formar un grupo

Las misiones suelen estar diseñadas para entre cuatro y ocho jugadores, las zonas de aventura explorables admiten grupos de hasta ocho jugadores, aunque el tamaño del grupo puede limitarse a cuatro o seis en los niveles inferiores. Viaja directamente al área de la misión para buscar miembros para el grupo, o haz paradas en las ciudades que se encuentren de camino para reclutar un equipo. Para añadir un personaje a tu equipo, señálalo y haz clic en el símbolo + que hay junto a su nombre. Si el personaje ya pertenece a un grupo, tendrás la opción de unirte a ese equipo, si queda espacio. Puedes invitar a esbirros a tu equipo del mismo modo, solo que ellos no tienen la opción de negarse.



Que empiece la aventura



LA LUCHA

El combate es la forma de vida del héroe. Más te vale aprender las nociones básicas de lucha si no quieres ir antes de tiempo al otro mundo. Mejor que sigas leyendo.

EQUIPAMIENTO

Antes de iniciar una misión o entrar en cualquier zona explorable (en otras palabras, antes de salir de una ciudad), carga tu barra de habilidades con las ocho que, según tu criterio, mejor puedan ayudarte en el conflicto que se avecina. La armadura de tu héroe (por cortesía de tu profesión primaria) ya la llevas puesta. Asegúrate de tener lista tu arma preferida y de que las alternativas estén cargadas en el menú rápido de armas (teclas F1-F4).

Equipar armas	Para equipar armas y armaduras debes usar el menú de objetos, desde el que puedes gestionar los que hayas conseguido.

INVENTARIO

Tienes dos modos de buscar en el inventario. Puedes presionar la tecla I para abrir su interfaz, desde la que podrás equipar armas, armaduras y objetos complementarios, como escudos y artefactos. También puedes revisar la mochila, el cinturón y cualquier bolsa adicional con las teclas F5-F8. Si presionas F9, abres una ventana separada que muestra al mismo tiempo los objetos de todas tus bolsas. Las bolsas se pueden ampliar con determinadas mejoras. También puedes aumentar aún más tu inventario abriendo una cuenta con una agente de almacenamiento Xunlai.

OBJETOS POCO FRECUENTES

El valor de un objeto queda determinado por su utilidad y su frecuencia. El nombre de los objetos comunes (como las armas, armaduras y casi todos lo demás) aparece en blanco; el de los objetos que no son comunes, con un poder mágico innato, en azul claro; el de los poco frecuentes, en morado; y el de los más extraños y valiosos artefactos está escrito literalmente en oro. Además, a veces los jefes soltarán objetos únicos que aparecerán en verde (estos objetos no tienen por qué ser necesariamente mejores que los dorados o morados).



Si quieres vender algún objeto, asegúrate de consultar el canal de comercio del chat antes de acudir a un mercader o comerciante. Si eres buen negociador, los compañeros jugadores casi siempre te lo dejarán a mejor precio.

Armas

Cada profesión tiene un estilo de arma único, aunque, de ser necesario, cualquier personaje puede usar cualquier arma. Sin embargo, solo el tipo de personaje que cumpla los requisitos del arma le sacará el máximo partido. Por ejemplo, un Guerrero con la habilidad de esgrima alta preferirá usar una espada que requiera un determinado nivel de puntos para ese atributo. Ese mismo Guerrero, sin embargo, no podría aprovechar al máximo un arco que requiera puntería 8, arma que un Guardabosques encontraría de lo más eficaz. Cuando encuentres o compres un arma que pretendas usar durante bastante tiempo, asegúrate de visitar al armero de la ciudad. Este tipo de PNJ puede personalizártela de modo que cause más daño, pero ningún otro personaje podrá usarla (lo que significa que es poco probable que la vendas).

Armadura

La profesión primaria determina el tipo de armadura que usas. Por mucho que quieras que tu Guardabosques/Nigromante se vista de resplandeciente cuero negro, siempre tendrá aspecto de Guardabosques. Las piezas de armadura, al contrario que las armas, se personalizan por defecto en cuanto las compras. Puedes comprar una armadura a un PNJ artesano si dispones de los componentes (quizá se los hayas comprado a un comerciante de materiales) y del oro suficiente para pagar el trabajo. También puedes encontrar PNJ coleccionistas que te ofrezcan armaduras aún mejores a cambio de los botines que hayas conseguido al derrotar enemigos. De estar disponible, esta suele ser la mejor opción. Nunca encontrarás una armadura que haya tirado un enemigo.

Herramientas

Los mercaderes y vendedores venden dos cosas que resultan cruciales para sacar el máximo partido a los objetos del inventario: las herramientas de identificación y las de reciclaje. Hay dos tipos de herramientas de identificación: normal y especial. La única diferencia entre ellas es el número de veces que puedes usarlas. Cuando encuentres un objeto mágico de cualquier clase, bajo su nombre en el inventario aparecerá la leyenda "no identificado". Usa las herramientas de identificación para descubrir qué son esos objetos y cómo pueden emplearse. Las herramientas de reciclaje se dividen en normales y para expertos. Las normales pueden descomponer prácticamente cualquier objeto del inventario en materiales básicos como cuero o tela, que se usan para fabricar otras cosas. Las herramientas para expertos te permiten desbloquear runas y mejoras, presentes en valiosos objetos mágicos. Solo puedes desbloquear una runa o mejora si ya has identificado el objeto mágico, lo que significa que los dos tipos de herramientas se usan conjuntamente (a no ser que veas el aviso "objeto conseguido" después de la identificación, no malgastes un uso de las herramientas para expertos). Para utilizar cualquier clase de herramienta, haz doble clic en ella y después haz clic en el objeto que deseas identificar, reciclar o mejorar.

Objetos reciclables

Los objetos reciclables suelen ser los restos de las armaduras enemigas. No les encontrarás ninguna utilidad, a no ser que uses una herramienta de reciclaje normal para descomponerlos en materiales con los que elaborar otros. Algunos objetos reciclables poco frecuentes también contienen runas y mejoras de armas. Emplea las herramientas de reciclaje para expertos después de identificar tales objetos.

Materiales

Hay dos clases de materiales: comunes y poco frecuentes. Los artesanos los usan para crear armas y armaduras, entre otras cosas. En ocasiones verás que los enemigos vencidos dejan caer materiales. Si reciclas los objetos, obtendrás alguna tabla de madera o lingote de hierro. Si necesitas un material concreto (especialmente si es poco frecuente), lo más eficaz es buscar a un PNJ que lo venda y comprárselo con oro. Del mismo modo, también puedes vender materiales que crees que no vas a usar nunca a un comerciante de materiales, sacando así algo de dinero.

Runas

Las runas son símbolos arcanos que alteran la misma naturaleza mágica de un arma o armadura. A veces encuentras objetos poco frecuentes o raros, especialmente objetos mágicos reciclables sin utilidad aparente, que contienen runas que puedes recuperar con herramientas de reciclaje para expertos. Cuando identifiques un objeto que contenga una runa, recibirás un aviso. Si no tienes intención de utilizarla, puedes vendérsela por algo de oro a un comerciante de runas. Tu personaje solo puede usar aquellas

asociadas con su profesión primaria. El Guerrero/Nigromante no puede usar una runa de maldiciones de grado menor, propia del Nigromante, pero sí la runa de esgrima de grado menor del Guerrero. Los efectos de las runas no se acumulan. Si ese mismo Guerrero/Nigromante está usando guanteletes de cota de anillos con esgrima de grado menor, no recibirá beneficio alguno por usar la runa para crear un yelmo de gladiador con esgrima de grado menor.

Componentes de mejora

Los componentes de mejora son similares a las runas y tienen efectos parecidos, salvo que solo pueden aplicarse a armas, mientras que las runas pueden aplicarse a armas y armaduras. Las armas se pueden mejorar con dos componentes distintos: por ejemplo, puedes poner a un báculo un puño y una envoltura. Cualquier profesión puede usar las mejoras, aunque si quieres sacarles el máximo partido, el tipo de arma debería coincidir con tus atributos.



Pergaminos

Los pergaminos son objetos especiales que proporcionan una mejora temporal al héroe, un efecto que a menudo aumenta la cantidad de experiencia que recibís tú y tu grupo. También existen diversos grados de frecuencia y sus efectos suelen durar hasta que el personaje muere. Puedes comprar pergaminos poco frecuentes al comerciante correspondiente, aunque suelen ser bastante caros.

Trofeos

Ya has vivido algunas aventuras en los primeros niveles y tienes las bolsas llenas de caparazones, mandíbulas, piedras imán y otros trofeos de batallas. Si necesitas oro, puedes vendérselos a un mercader. Si tienes espacio en el inventario y no necesitas dinero urgentemente también puedes conservarlos, ya que los PNJ coleccionistas cogen ese tipo de cosas y las transforman en objetos mágicos, que te resultan mucho más útiles. Algunos coleccionistas llegan a ofrecer armaduras mejores que las que puedes conseguir de un artesano.

Objetos de misión

Los objetos de misión ocupan ranuras en el inventario, como cualquier otro, pero casi nunca se pueden vender a un mercader. Sin embargo, en algunas ocasiones recibes más objetos de los que necesitas para cumplir el objetivo de una misión concreta, podrás vender tales objetos en el “mercado abierto” del canal de comercio. En general, una vez acabes una misión ya no los necesitarás más.

Objetos para transportar

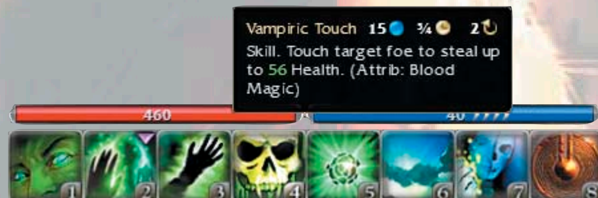
A veces te encontrarás con objetos especiales del mundo de juego que no caben en ninguna mochila o bolsa: el personaje deberá llevarlos con ambas manos, lo que le impedirá usar sus habilidades de combate cuerpo a cuerpo, salvo que deje el objeto en el suelo. Siempre están asociados a objetivos de una misión, representan cosas que debes entregar personalmente en algún sitio: si utilizas el viaje instantáneo con el mapa mientras cargas con uno de estos objetos, lo perderás. Algunos artilugios especiales llegan a proporcionarte un extra de magia cuando los sueltas o los transportas. En un grupo, estos objetos suelen llevarlos los personajes con profesiones que emplean magia, ya que no impiden lanzar conjuros, encantamientos y otras habilidades mágicas.

Objetos soltados por enemigos

Cuando derrotes a un enemigo, lo normal es que suelte oro o algún objeto. El oro que vayas cogiendo lo repartirás con los demás compañeros de equipo (incluidos los esbirros). En cuanto a los objetos, sólo podrás recogerlos si se reserva para ti (en caso de que juegues solo o con esbirros, siempre serás tú el afortunado).

LA BARRA DE HABILIDADES

La barra de habilidades puede contener un máximo de ocho, de modo que es importante elegir cuáles deseas emplear en cada batalla. Las habilidades en uso se muestran en la barra, cada una de cuyas ranuras está asociada a una tecla numérica del teclado. Para examinar todas las habilidades disponibles, presiona la tecla K del teclado o accede a través de la opción pertinente del menú principal.



Equipar habilidades	Arrástralas desde el menú de habilidades a la barra. Solo puedes equipar habilidades en ciudades y pueblos fronterizos.
Usar habilidades	Haz clic en el enemigo o aliado sobre el que deseas usar la habilidad, a continuación, actívala haciendo clic sobre ella o usando la tecla numérica correspondiente (1-8).

CONSEJOS SOBRE HABILIDADES

- **La mayoría de las habilidades tiene un precio, normalmente en energía. Controla bien cuánta necesitas y de cuánta dispones, sobre todo si empleas mucha magia.**
- **Las habilidades activas se muestran iluminadas. Las que aparecen oscurecidas no están activas y para su activación necesitan bien adrenalina, bien que pase el tiempo de recarga o bien porque sólo tenían un uso (como los Sellos de resurrección).**
- **Puedes usar habilidades que no son de ataque (es decir, que no necesitan un arma) sobre un enemigo o sobre un aliado al mismo tiempo que atacas a otro objetivo. Estas habilidades suelen ser conjuros. Para lanzar a un aliado (por ejemplo) un conjuro de curación si dejar de atacar a otro enemigo, sólo tienes que hacer clic sobre el nombre del aliado en la ventana del grupo y usar dicho conjuro. Para hacer lo mismo contra un enemigo (puesto que algunos conjuros de ataque se pueden lanzar sin cambiar de objetivo) mantén pulsada la tecla Mayús mientras apuntas a ese enemigo.**
- **Algunas habilidades, especialmente las asociadas a la profesión de Guerrero, necesitan adrenalina y se activan al combatir, ya que la adrenalina se obtiene durante la lucha. Es parecida a la energía, salvo que no dispone de una barra que indique la cantidad disponible. Si quieres comprobar tu nivel actual, consulta una habilidad de adrenalina en la barra de habilidades. Cuando la habilidad de adrenalina aparece iluminada, está lista para su uso.**
- **Otras precisan de un tipo de arma específico, como una espada, un hacha o un arco. Si una habilidad indica “Ataque con espada”, no podrás usarla mientras emplees otro tipo de arma.**
- **Cuando estés fuera de una ciudad, no podrás alterar tu barra de habilidades en modo alguno. Dentro de una ciudad, podrás cambiar y ordenar las habilidades como desees.**
- **Los sellos no consumen energía, pero sí que tardan un tiempo en lanzarse y durante el cual se te podrá interrumpir. ¡Úsalos con cuidado!**
- **Muchas habilidades de Asesino emplean el “paso sombrío”, que no es una habilidad propiamente dicha. Permite a un Asesino desplazarse instantáneamente hasta el objetivo, por lo que esta profesión resulta extremadamente eficaz contra objetivos concretos.**
- **El Ritualista puede usar muchas habilidades de espíritu estrenadas en *Guild Wars Factions*. Estos espíritus actúan como aliados y, en ocasiones, conceden mejoras especiales al grupo, pero en general no se mueven como sí lo hace la mascota del Guardabosques o los esbirros del Nigromante.**

Radio de acción y distancia

Todos los conjuros que lances llegarán como máximo hasta tu radio de acción, indicado en la brújula con un círculo blanco alrededor de tu personaje. Esta distancia equivale a unos 30 metros en el juego. Algunos arcos tienen un alcance bastante más corto (como el arco simple) o más amplio (por ejemplo el arco largo). Para aprender más sobre los ataques a distancia, te recomendamos realizar el tutorial con un personaje PvP en las Islas Bélicas.

Los ataques cuerpo a cuerpo y las habilidades con las que tengas que tocar a otro enemigo requieren que estés a menos de medio metro de él. Los ataques que afecten a personajes “adyacentes” serán efectivos a un máximo de unos 4 metros. Los gritos llegan hasta un máximo de 12 metros —un poco menos de la mitad del alcance de un conjuro—.



Cómo permanecer vivo

Salud y energía

La salud y la energía son los dos recursos más importantes de un héroe y es necesario comprobar sus niveles constantemente. La primera te mantiene con vida y la segunda te permite usar habilidades que aumentan las capacidades ofensivas y defensivas.

La barra de salud

Esta barra señala el nivel de salud actual. Se reduce al recibir daño. Normalmente, este daño lo inflige directamente un enemigo, aunque algunas habilidades, como las maldiciones, también pueden producir el mismo efecto. Las habilidades de curación restauran la salud. La capacidad máxima depende de la profesión y del nivel. La salud se regenera con el tiempo (si no se está en combate), aunque algunos conjuros aceleran la regeneración, otros hacen que la salud se degenere. A medida que el nivel aumenta, también lo hace la salud máxima. Las flechas a la izquierda y a la derecha de la barra de salud indican en qué sentido varía en un momento dado. Algunas veces la barra cambiará de color cuando sufras alguna condición; por ejemplo, si estás bajo el efecto del veneno, la barra de salud se torna de un verde malsano.



Si la salud llega a cero, el personaje muere. Según la misión o la aventura en la que estés embarcado, podrán resucitarte tus aliados sobre el terreno, un sacerdote en la base o (en las misiones en solitario) en el pueblo fronterizo más cercano. Cada vez que mueres recibes una penalización por resucitar que reduce la salud y la energía máximas. Puedes rebajar esta penalización ganando puntos de experiencia u obteniendo un extra de moral al derrotar a un jefe enemigo. Al acabar una misión o al volver a una ciudad o pueblo fronterizo se eliminan todas las penalizaciones por resucitar.

Durante las batallas, no pierdas de vista la barra de salud y prepárate para curarte tú mismo o avisar a tu equipo antes de que el nivel descienda demasiado. Un golpe crítico puede reducir tu salud un 50% o más inmediatamente, y algunos maleficios y condiciones hacen que la salud degenere rápidamente. Si no confías en que el sanador de tu grupo llegue a tiempo, plantéate llevar alguna habilidad, como el Sello de curación, que pueda salvarte de la muerte.

La barra de energía

La mayoría de las habilidades y conjuros consumen energía, por lo que la conservación de este recurso resulta esencial en el combate. La barra muestra la cantidad que tienes y puedes emplear para utilizar habilidades. Cada habilidad tiene un coste de energía asociado, su uso resta esa cantidad de la barra (ten en cuenta que a veces el coste es cero, como es el caso de casi todos los sellos y de las habilidades de adrenalina, que se alimentan de un recurso diferente). La energía máxima la determina la profesión. Sin embargo, algunas habilidades y condiciones pueden aumentarla o reducirla de forma temporal y ciertos objetos mágicos la incrementan temporal o permanentemente.



Cuando estás bajo los efectos de un conjuro o condición negativa, la salud y la energía empiezan a disminuir. Se indica en la barra de salud o energía con flechas. Las que señalan hacia la izquierda [<<<] indican degeneración, mientras que las orientadas a la derecha [>>>] indican regeneración. Cuantas más flechas aparezcan, más rápidas serán la regeneración o la degeneración. Ambas condiciones pueden cobrar gran velocidad si no las vigilas.

Muerte y resurrección

Tu personaje puede morir muchas veces mientras juegas en las zonas de exploración, de misión y de combate de torneos. Cuando mueres, los aliados pueden resucitarte en ese lugar con una habilidad o sello. En las aventuras cooperativas, la muerte de todo el grupo significa que habéis fracasado y que debéis regresar a la ciudad y volver a intentarlo. Por su parte, un grupo aniquilado durante una misión en una zona explorable resucita en el santuario de resurrección más cercano. En cualquier caso, al volver a la vida recibirás una penalización por resucitar (PR) que reduce la salud y la energía máximas.

La penalización por resucitar

Cada vez que sufres una penalización por resucitar (PR), tus niveles máximos de salud y energía se reducen en un 15% (este porcentaje variará según las circunstancias, por ejemplo si ya tienes un 4% de aumento de moral tras haber matado a dos jefes; en ese caso, la penalización que tendrás será de -11%). Las PR consecutivas se acumulan y aumentan con cada muerte mientras no vuelvas a una ciudad. Puedes reducir la PR ganando puntos de experiencia en el combate u obteniendo un aumento de la moral. Todas las PR se cancelan cuando regresas a una ciudad o pueblo fronterizo.

Aumento de moral

Al matar a un enemigo conseguirás un aumento de moral que funciona de la misma manera que la penalización por resucitar —con la salvedad de que se te aplicará un porcentaje positivo en vez de negativo—. Los enemigos que darán al grupo un aumento de moral serán los mismos a las que podrás robar habilidades con el Sello de captura. Estos enemigos son los "jefes" y tienen un nombre propio en lugar del nombre genérico y son fáciles de reconocer por su aura brillante. Cada vez que matéis a uno de estos enemigos, el equipo obtendrá un +2% de moral. Ten en cuenta que en algunas circunstancias habrá otros enemigos que también darán moral al matarlos —en estos casos, se informará antes a qué enemigo "no jefe" hay que matar —.

Encantamientos y maleficios

Las habilidades de encantamiento y maleficio son excelentes ejemplos de poderes mágicos que pueden aumentar o reducir tu capacidad en combate. Los encantamientos te ayudan durante un tiempo determinado proporcionando ventajas ofensivas y defensivas, como más armadura, potencia de ataque o curación. Tanto si usas un encantamiento sobre ti mismo como si te lo lanza un aliado, en pantalla aparecerá un icono que indica cuál es el encantamiento que te está afectando.

Los maleficios funcionan al revés. Si un enemigo te lanza uno, aparecerá un icono que indica cuál te ha echado. Pasa el ratón sobre dichos iconos para obtener información acerca del encantamiento o maleficio en cuestión.

Misiones y aventuras

Un personaje de rol pasa gran parte de su vida realizando misiones y aventuras, que le proporcionan experiencia, le conceden valiosos botines y le permiten explorar poco a poco la gran trama argumental del juego. Las misiones y aventuras te indican las metas y objetivos que debes lograr para que la historia siga adelante y te conviertas en un héroe legendario de Cantha.

No vayas solo

La mayoría de las misiones y aventuras son más fáciles de completar entre varios jugadores y, en muchos casos, son imprescindibles grupos grandes de jugadores. Para encontrar compañeros con los que lanzarte a la aventura, ve a una ciudad y utiliza el sistema de chat para invitar a otros jugadores a unirse a tu equipo. Además, siempre hay esbirros controlados por el ordenador ansiosos por ayudar a los héroes: los verás en las puertas de las ciudades y pueblos fronterizos.

Cómo encontrar el camino

El camino correcto no siempre está exactamente por donde indica la flecha verde. A menudo, el único modo de llegar a un lugar determinado es recorrer una senda que durante un tiempo conduzca en una dirección diferente. Si uno o más miembros del grupo ya han estado en esa zona, es mejor que guíen al resto dibujando en la brújula.

La lucha contra las criaturas

Prácticamente cuando salgas de los seguros confines de cualquier ciudad, te encontrarás con criaturas hostiles dispuestas a organizar un banquete a tu costa. Da igual que estés haciendo una misión en la finca del ministro Cho o si estás dando un paseo por el Rincón de Senji. Ten lo siguiente en cuenta si quieres salir vivo.

Apuntar enemigos

La forma rápida de atacar a la criatura más cercana es presionar **Tab** para apuntar y la **barra espaciadora** para atacar. Si presionas la tecla Tab irás apuntando por turno a todos los enemigos visibles en el minimapa. Para comenzar el ciclo desde el principio presiona la tecla C, con la que apuntarás de nuevo al enemigo más cercano. Esto resulta especialmente útil en los combates cuerpo a cuerpo que sean muy intensos. Los enemigos se desplazan durante la pelea, si solo usas la tecla Tab puedes apuntar por error a un rival más alejado y atraerlo así al combate antes de que el grupo esté preparado para hacerle frente.

Apuntar aliados

Para apuntar a un aliado, haz clic sobre su nombre en la ventana de grupo o sobre él mismo. Una vez apuntado, podrás realizar varias acciones sobre él. Puedes curarlo, abrir la ventana de comercio (pulsando sobre el botón que aparece en la parte superior) o seguirle pulsando la barra espaciadora (ten en cuenta que cuando le hayas alcanzado, tendrás que pulsarla otra vez para continuar siguiéndolo). La función de seguir es muy útil cuando algún jugador está guiando al grupo por alguna zona desconocida.

Marcar un enemigo

Se pueden coordinar mejor los ataques si se "marca a un enemigo". Para eso, primero apúntale pulsando la tecla Tab o haciendo clic izquierdo sobre su nombre. Mantén la tecla Ctrl y pulsa la barra espaciadora (o el número de la habilidad que vayas a usar) para empezar a atacarle. Tu personaje mandará un mensaje a todos diciendo que "¡Estoy atacando a [nombre del enemigo]!" Además, aparecerá una cruz al lado de tu nombre en la ventana de grupo. Los demás compañeros sólo tendrán que pulsar sobre la cruz para apuntar al enemigo marcado. Se trata de una estrategia excelente; la mayoría de los equipos suelen apuntar primero a los Monjes rivales o centrar todas sus fuerzas en enemigos fuertes, por ejemplo jefes. Marcar a un enemigo funciona igual en aventuras de rol y en batallas PvP. Lo normal es que el grupo asigne a un solo marcador, que suele ser un atacante a distancia encargado de atraer a los enemigos o también un tanque que los embista.

La importancia de comunicarse

El mismo principio que permite marcar enemigos rige también las frases rápidas que se pueden mandar al equipo sin tener que escribir nada mientras se está luchando. Para eso está la tecla Crtl combinada con algún comando o con bastantes elementos de la interfaz. Por ejemplo, pongamos que quieres saber (y comunicar) cuál es tu nivel y cuánto te queda para llegar al siguiente. Sólo tienes que mantener la tecla Ctrl y hacer clic sobre la barra de puntos de experiencia. Acto seguido tu personaje anunciará a tu equipo: "Soy de nivel __ y me queda el __% para alcanzar el siguiente nivel". Si quieres comunicarle al sanador del equipo que estás en problemas, mantén la tecla Ctrl y pulsa sobre la barra de salud. Tal vez quieras anunciar las habilidades que estás usando, ya sea con un aliado o contra un enemigo. Para eso tienes una vez más la tecla Ctrl: mantenla pulsada y usa la habilidad que quieras; tu personaje dirá, (por ejemplo) "Estoy usando la Resurrección en: [nombre del aliado]".

LOS RETOS

Aventuras principales

Al entrar en *Guild Wars Factions* tendrás acceso a un número de misiones limitado. A medida que vayas completando estas misiones, otras irán quedando disponibles. En el mapa se muestran las aventuras principales disponibles y se indica también cuáles se han completado. Son el principal modo de desvelar la historia de *Guild Wars Factions* y ofrecen muchos puntos de experiencia, además de detalladas y espectaculares escenas cinematográficas que ilustran la naturaleza épica del juego.

Para poder completar de forma satisfactoria una misión deberás cumplir sus metas antes de concluir la sesión de Factions. Puedes repetir las misiones cuando quieras, si así lo deseas, puedes regresar y cumplir los objetivos más tarde. Sabrás con certeza que una misión está completada cuando en la pantalla aparezca el escudo con una indicación de la experiencia que has obtenido.





NOTA PARA LOS VETERANOS: **al contrario que en el *Guild Wars Prophecies* original, en *Factions* no hay misiones extra. Ahora se te dará de 1 a 3 espadas según tu actuación en la aventura; éstas están unidas por "misiones entrelazadas" especiales.**

Misiones especiales

En *Guild Wars Factions* se han introducido dos tipos de misiones nuevas. Son similares a las aventuras, con la diferencia de que no tienen ningún impacto en la historia principal del juego. Para jugar a estas misiones, tendrás que ir a una ciudad, formar un equipo y pulsar el botón "Empezar". Para más detalles sobre estas misiones, consulta la guía de *Guild Wars Factions*.

Aventuras de élite

Estas aventuras son desafíos en equipo para personajes de niveles altos. En ellas participan grupos numerosos de jugadores dentro de un mapa al estilo "mazmorras", con muchas salas que ofrecen suculentas recompensas en forma de oro y objetos extraños. El máximo de jugadores por grupo es de 12 y cada aventura tiene una serie de objetivos distintos. Sólo podrán participar en ellas las mejores alianzas del bando de los Kurzick o los Luxon.

Desafíos

Los desafíos, al igual que las misiones de élite, están diseñados para personajes de nivel alto que busquen grandes peligros y mejores recompensas. Cada uno tiene también un objetivo distinto dependiendo del mapa. Estos son más pequeños que los de las aventuras de élite, pero destacan por las oleadas de enemigos que hay que matar y que no dejan de resucitarse. El máximo de jugadores por grupo en estos desafíos es de 8, lo que hace aumentar su dificultad.



Misiones

Mientras estás en ciudades o zonas de aventura, puedes aceptar misiones que te proporcionarán experiencia y otras recompensas. Se parecen a las aventuras principales en que se te da un conjunto de objetivos y una meta definida. Sin embargo, las misiones son opcionales y no resultan necesarias para que avance el argumento principal. Los héroes reciben misiones de algunos PNJ. Los reconocerás por el signo de admiración

que tienen sobre la cabeza, ésta indica que el personaje dispone de una nueva misión o que posee información vital para completar la que estés haciendo en ese momento.

Las misiones (y las aventuras, cuando no están completadas) se describen claramente en el registro de búsquedas (ábrelo presionando L). Para encontrar el objetivo siguiente de una misión en concreto, señálala en el registro. El objetivo aparecerá como una estrella verde en el minimapa. Si la estrella queda fuera del minimapa, una flecha verde indicará la dirección en la que se encuentra.

Clanes

Un clan es una hermandad de héroes unidos bajo una bandera común, que visten la misma capa, diseñada por su fundador. Luchan por el prestigio y el honor en los campos de batalla repartidos por las Islas Bélicas, zona del mundo dedicada exclusivamente a este tipo de combates. Los clanes son, lógicamente, el centro de *Guild Wars*. Con tu clan, si decides unirte a uno, combatirás contra otros clanes en misiones y torneos PvP cuyos resultados determinarán la posición de cada uno en el mundo de *Guild Wars*. Puedes crear tu propio clan o, si recibes una invitación, unirte a uno de los muchos ya existentes.

Cuando creas un clan o te unes a uno, todos tus personajes se convierten automáticamente en miembros. Tu posición en el clan determina si puedes invitar a otros jugadores y permitirles formar parte del clan. Si quieres ver información sobre tu clan (como por ejemplo qué miembros están conectados en ese momento) presiona la tecla G. Si quieres charlar con tus camaradas de clan, presiona Intro y después haz clic en la pestaña apropiada.

Salas de clanes

A medida que los miembros del clan obtengan riqueza y niveles podrás empezar a considerar la construcción de una sala de clan. Para ello se requiere una suma de oro considerable (muchos clanes forman un fondo común para compartir el coste) y un Sello Celestial, que se obtiene logrando proezas legendarias y llegando lejos en la Sala de los Héroes. Puedes elegir entre varios estilos de sala y una amplia variedad de paisajes. La sala de clan es un lugar en el que podrás socializarte y reunirte con otros miembros, pero en algún momento es posible que debas defenderla con las armas.

Crear un clan	Para crear un nuevo clan, visita al registrador de clanes de cualquier ciudad. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para darle un nombre y crear un emblema único que llevarán todos los miembros.
Invitar	Cuando invites a otros jugadores a unirse a tu clan, recibirán una invitación que deberán aceptar para convertirse en miembros. Si la persona a la que invitas ya forma parte de un clan, recibirás un aviso y no se enviará la invitación.
Unirse a un clan	Si te invitan a unirte a un clan, recibirás un aviso que podrás aceptar o rechazar.
Clasificación de clanes	Tu clan obtendrá puntos de clasificación por cada batalla de clanes que gane. La clasificación publicada en el sitio web de *Guild Wars* muestra los 1000 mejores clanes en función de los puntos de clasificación conseguidos.

Alianzas

Cuando un solo clan no sea suficiente, llega el momento de formar una alianza. Al crear una, los clanes aliados podrán visitar las salas de los compañeros, identificarse con facilidad en las ciudades y tener un canal de chat para privado para la alianza. Adoptan el nombre del clan fundador y el líder de éste será también el líder de la alianza. Al ir ganando combates, los clanes de la misma facción irán ganando puntos según la actuación de los miembros. Se trata pues de un grupo aún mayor de gente con los mismos intereses. En Factions, las alianzas se tendrán que decidir por uno de los dos bandos o facciones: los Luxon o los Kurzick.

Cómo formar una alianza

Cuando un clan quiera formar una alianza con otros clanes (y convertirse así en el lider de la misma), tendrá que invitarlos. En resumen, el líder del clan envía mediante la interfaz de juego una invitación, y el líder de la alianza (casi seguro con la ayuda de los demás miembros) paga 1.000 de oro para traer a los invitados a la alianza. Los clanes que no pertenezcan a una alianza no pueden solicitar la unión, puesto que las invitaciones para unirse sólo pueden venir desde dentro. Asimismo, los líderes de clanes pueden abandonar una alianza cuando quieran.





Jugador contra jugador (PvP)

PvP

El juego PvP (jugador contra jugador) es el núcleo de la parte competitiva de *Guild Wars*. Hay muchas variedades de competición PvP. En ocasiones te encontrarás en un equipo seleccionado al azar, aunque lo más frecuente es que elijas tu grupo antes de entrar en la competición. El objetivo puede ser tan sencillo como eliminar al equipo rival, aunque también puede tratarse de algo mucho más complejo. En las partidas PvP también se incluyen peligrosos enemigos controlados por el ordenador, así que presta atención.



Aventuras competitivas: ¿PvP o no PvP?

Guild Wars Factions introduce las aventuras competitivas que tienen relación con la historia del juego. En éstas, tu personaje se unirá a uno de los dos bandos de un combate, que suele disputarse por el control de un recurso o de una posición estratégica. Son en líneas generales arenas de combate jugador-contra-jugador, pero con condiciones específicas de victoria sólo presentes en esa aventura. Las aventuras competitivas no tienen lugar en las Islas Bélicas (archipiélago formado sólo por arenas PvP) y los personajes solo PvP no podrán competir en ellas, sino que tendrán que ser los héroes de rol los que consigan alcanzarlas. Sin embargo, una vez hayas llegado a una aventura competitiva, podrás repetirla todas la veces que quieras.

Las Islas Bélicas

Los combates jugador-contra-jugador se disputan en un lugar dedicado sola y exclusivamente a la guerra entre "gladiadores", de ahí su nombre de Islas Bélicas. En ellas, los acólitos de la Orden de los Zaishen, una devota secta que venera el dios de la guerra, Balthazar, entrena a los luchadores en interminables combates PvP. Los personajes solo PvP recién creados entrarán en esta zona, y otros podrán llegar hasta aquí en barco. Los Zaishen consideran los combates un rito sagrado y se aseguran de que todos se disputan de forma límpia.

Fórjate un nombre en la Isla de los Sin Nombre

En la Isla de los Sin Nombre aprenderás todo sobre las partidas PvP —y sobre los combates de *Guild Wars Factions* en general—. Se trata del lugar de partida para todos los personajes sólo PvP y en ella se los entrena en todas las técnicas existentes. Y a pesar de que está ideada para combates jugador-contra-jugador, todo el mundo debería visitarla aunque no se pretenda poner el pie en una arena. Los novatos aprenderán sobre los distintos tipos de condiciones que se pueden sufrir (por ejemplo, hemorragias o aturdimiento) y qué habilidades son las mejores contra cada una. En la Isla de los Sin Nombre también hay unas arenas de entrenamiento (en caso de que sí tengas pensado ganarte la gloria en PvP) y una serie de ruedos donde aprenderás por ejemplo lo que significa "adyacente" o "cercano".

Creación de un personaje sólo PvP

Si quieres, tienes la opción de entrar en combate con personaje de nivel 20 del todo equipado. Esto dará más opciones en cuanto a habilidades disponibles y equipamiento y los jugadores expertos suelen encontrar



mucho más fuertes a estos personajes. Por eso, si quieres ir directo a las batallas jugador-contra-jugador, elige esta opción. También existen personajes PvP ya diseñados, que pueden ser personalizados hasta cierto punto con una selección de armaduras y armas.

COMBATE PvP

Los combates PvP están compuestos de luchas entre dos o más equipos de 4 a 8 jugadores que compiten por la supremacía. Alíate con compañeros de clan u otros jugadores conectados para librar combates PvP en campos de batalla, desafíos de clanes o torneos. Utiliza el chat y el minimapa para planear las estrategias con tu equipo y prepárate para ir adaptándolas sobre la marcha.

Arenas	Entra en el campo de batalla y enfréntate en combates de gladiadores PvP para obtener puntos de experiencia o simplemente por diversión. Los combates en el campo de batalla no exigen la formación de un equipo; los equipos se crean automáticamente a partir de los jugadores disponibles. Se trata de un gran lugar para encontrar batallas PvP en cualquier momento.
Desafíos de clanes	Los desafíos de clanes enfrentan a dos clanes entre sí en diversas situaciones que ponen a prueba las habilidades y el espíritu de equipo. Si tu clan vence obtendrá puntos de fama, lo que mejora su consideración global y su posición en la clasificación de clanes.
Batallas entre alianzas	Estas batallas se disputan en mapas especiales repartidos por toda Cantha. En ellas se enfrentan grupos de clanes dispuestos a llevar la gloria a su facción, es decir, a los Luxon o a los Kurzcick. Los vencendores irán sumando puntos para su facción; los puntos totales determinan qué facción controla determinados territorios clave en el mapa
Torneos	En los torneos puedes competir por la supremacía mundial de *Guild Wars*. Tu fama irá aumentando por cada batalla vencida.



TORNEOS

En *Guild Wars Factions* se celebran continuamente torneos en los que decenas de miles de equipos compiten para alcanzar la posición más alta en la clasificación de clanes. Reúne un equipo y participa en una serie de combates para poner a prueba tanto tus habilidades como tus límites. En la clasificación de clanes del sitio web de *Guild Wars* aparecen las victorias y derrotas de cada clan y las puntuaciones en función de ambas. Y en "Mundos en guerra", el torneo internacional de *Guild Wars*, los países compiten entre sí para obtener la supremacía mundial.

TORNEOS: COSAS EN COMÚN

Todos los combates de torneo tienen en común los puntos mencionados a continuación.

- **Héroe fantasma:** en todos los combates de torneo tu equipo recibe la ayuda de un Héroe fantasma; algunos combates exigen mantenerlo vivo para ganar. El Héroe fantasma resucita junto con el equipo.
- **Aumento de moral:** reduce parte de las penalizaciones por resucitar (PR) de todos los miembros del equipo. Si tu equipo no ha sufrido PR, todos los miembros reciben un aumento en el nivel máximo de salud y energía.

TORNEOS: ELEMENTOS VARIABLES

- **Resurrección:** cuando haya sacerdotes presentes, estos resucitarán a los miembros del equipo muertos cada dos minutos. Si muere el sacerdote, los miembros que estén muertos permanecerán así a menos que otro miembro del equipo los resucite. Ciertos combates incorporan un círculo de resurrección permanente que no puede destruirse.

COMBATES DE TORNEO

Los combates de torneo de *Guild Wars* suelen corresponder a una de las categorías mencionadas a continuación.

SUPERVIVENCIA (UN SOLO EQUIPO)

Constituye la primera etapa del torneo. Debes luchar contra una oleada continua de enemigos y sobrevivir hasta el inicio de la fase siguiente.

Condición de victoria: mantener al Héroe fantasma con vida hasta que haya otro equipo disponible contra el que competir y dé comienzo la siguiente fase.
Condición de derrota: muerte del Héroe fantasma o derrota del grupo sin posibilidad de resurrección.
PNJ: Héroe fantasma.
Aumento de moral: si matas a los guardianes.

Consejos:

- Mantén a tus sanadores en la retaguardia y forma un muro a su alrededor.
- Los conjuros con cadáveres son muy útiles en esta misión.
- El aumento de moral de este combate se transmite a futuros combates.

ANIQUILACIÓN

El objetivo en los combates de aniquilación es sobrevivir hasta que todos los demás equipos estén eliminados.

Condición de victoria: derrota de todos los miembros del equipo rival.
Condición de derrota: derrota de todo tu equipo por parte del equipo rival.
PNJ: Héroe fantasma, sacerdote.
Aumento de moral: si matas al sacerdote enemigo.

Consejos:

- En estos combates resulta fundamental mantener vivo al sacerdote; ten cuidado con los ataques a distancia de los Guardabosques y Elementalistas.
- En algunos combates de aniquilación aparecen obeliscos, que ofrecen ventajas adicionales para tu equipo si se controlan. Para controlar el obelisco, lleva hacia él tu bandera o tu reliquia.

CAPTURAR LA RELIQUIA

En los combates de captura de reliquias, dos equipos compiten por recoger reliquias enemigas durante un período de diez minutos. Captura la reliquia enemiga y llévasela a tu Héroe fantasma. Cuando entregues la primera, aparecerá otra nueva; captura tantas como puedas antes de que el tiempo

se agote. Este tipo de combate incluye un círculo de resurrección, así como hogueras que señalan la puntuación: el color y la intensidad de las llamas (pequeñas, medianas o grandes) indican cuál es el equipo que va en cabeza y por cuántos puntos.

Condición de victoria: recogida de más reliquias que el equipo adversario antes de que se agote el tiempo
Condición de derrota: recogida de menos reliquias que el equipo adversario antes de que se agote el tiempo.
PNJ: Héroe fantasma.
Aumento de moral: si matas al Héroe fantasma enemigo.

Consejos:

- Mientras lleves una reliquia no utilices habilidades ni ataques; si lo haces, la soltarás.
- Al llevar una reliquia, el movimiento se ralentiza; debido a su pesada armadura y a sus habilidades para correr, los Guerreros son los mejores para transportar reliquias.
- Mantén presionada la tecla Alt y gira la vista para buscar reliquias en el terreno.
- Utiliza conjuros de movimiento para proteger la reliquia de tu equipo.
- Algunos combates de captura de reliquias presentan una puerta cuyo control puede suponer la clave de la victoria en estos enfrentamientos.

Rey de la colina

El objetivo de estos combates es que tu equipo controle el estrado cuando el tiempo se agote. Tu Héroe fantasma deberá reclamar el estrado mediante un conjuro de reclamación, que tarda cinco segundos en completarse. Este tipo de combates incluye un círculo de resurrección.

Condición de victoria: control del estrado por parte de tu equipo al agotarse el tiempo.
Condición de derrota: control del estrado por parte del equipo rival al agotarse el tiempo, o derrota de tu equipo sin posibilidad de resurrección.
PNJ: Héroe fantasma.
Aumento de moral: se concede por cada dos minutos que tu equipo esté controlando el estrado.



MODO ESPECTADOR

¿Has querido alguna vez presenciar batallas importantes de algún torneo y ver in situ a alguna de las leyendas de *Guild Wars*? ¿Quieres estudiar los mapas antes de jugar en ellos? ¿Estás pensando en competir en serio pero prefieres saber antes cuáles son las estrategias de moda? ¿O tal vez quieres ver a tus amigos aplastar a los rivales cómodamente desde la silla? Si has respondido "sí" a alguna de las preguntas, lo tuyo es el modo espectador. Puedes entrar en él desde el menú principal (o pulsando la tecla B), te aparecerá una ventana con las batallas de clanes y los torneos más recientes. Para dejar de presenciar los combates, usa el menú o la tecla B otra vez o abre el mapa y viaja a otro sitio (con lo que retomarás de nuevo el control de tu personaje).



Cómo usar el modo espectador:

- Sólo puedes entrar al modo espectador en ciudades.
- Pulsa U cuando estés presenciando una batalla para abrir o cerrar el minimapa.
- Los combates estarán disponibles en diferido a los 15 minutos de que hayan empezado. Si eres el primero en entrar, lo empezarás a ver desde el principio.
- Los que entren después verán el combate ya empezado. Aunque signifique perderse el principio, esto sirve para que todos los espectarores lo vean al mismo tiempo.
- Cuando entres, la cámara aérea enfocará a un jugador al azar. Puedes cambiar de jugador haciendo clic sobre el que quieras.
- También puedes cambiar de personajes enfocados haciendo clic sobre sus iconos en el minimapa.
- Usa la tecla Tab para ir cambiando de jugador enfocado.
- Si quieres observar la acción sin centrarte en un jugador en concreto, fíjate en alguna de las ubicaciones señaladas en el minimapa y haz clic en ella. La cámara se fijará en ese punto y desde ahí puede mover el ratón para moverla sin tener que apartar la vista de ese lugar.
- Puedes activar la cámara automática (la opción está en la esquina superior derecha) para que no tengas que hacer nada. Esta cámara irá cambiando de ángulo (y también de personaje) para que presencies siempre lo más interesante del combate.
- Pulsa la tecla O para ver un gráfico con la salud y energía de cada equipo.
- También podrás charlar con otros espectadores usando la ventana de chat correspondiente. Los que estén jugando en el combate no podrán leer estos mensajes.

Servicio de cuentas de jugadores:

Reneé Lasswell

Michael Augustine Bethany Baldwin
Travis Campbell Matt Chernicky
Michael Chirieleison Amy Crews
Ben Furtado John Garcia
Leslie Lomeli Marissa McWaters
Rachelle Ockert John Rabon
Colby Robbins David Ruckel
Lance Schibi Margaret Sheehan
Stephen Shultz Amanda Slade
Patrick Wagner

Equipo técnico:

Chris Allen Nick Bellamy
John Bishop Trollis Crider
Josh Griffith Steven Hurtado
Donovan Kennedy Connon Kuhnhausen
Michael Lafond Jason Lifsey
Hayden Linder Russell Stinnett
Bill Wilson Tim Wilson

NCsoft Europe:

Geoff Heath

Al Aldridge Anna Andre
Cinzia Barrella Thomas Bidaux
Volker Boenigk Paul Bone
David Bonin Maddalena Cipriani
Loic Claveau Gaelle Daam
Eric Emanuel Ismael Fernández
Allan Fowler Aegir Hallmundur
Max Heath-Brown Angelika Hell
Karine Humbert Julia Irler
Caroline Jany Sean Kang
Martin Kerstein Thomas Kiss
Véronique Lallier Luisa Mari



John Marshall Sarah Mason
Dirk Metzger Tina Mueller
Manuel Prueter Rene Reichert
Stephen Reid Sarah Rogers
Jean-Marc Rouchouse Nick Schaefer
Kevin Taylor Sebastien Vidal
Samuel Watts Alex Weekes
Kieran Weir Marcus Whitney

NCsoft Japan:

Taek Hun Kim

Park Chan Ranko Fukui
Shinichi Ichikawa Kevin Jang
Nana Kikuchi JC Kim
Yuki Kimura Jin Woo Lee
Susumu Mizukoshi Rutsuko Nakamura
Masa Ogura Makoto Ono
Takashi Onodera Hiroaki Tashiro
Yasuhito Tsujimura Takashi Yamano
Wataru Yokouchi Choi Yoon-seok

NCsoft:

Tack Jin Kim

Kyung Mi An Woo Ju Cho
Jung Hoon Choi Chris Chung
Kyewon Jeon Woo Jin Jeon
Ho Jeon YoungSeo Jeong
Dong Joon Kim Eugene Kim

Hee Jung Kim HyeWon Kim
In Goo Kim Jae Hwan Kim
Jin Soo Kim JinSeop Kim
June Kim Kenny Kim
Yeo Eun Kim Hyung Suk Kwon
Eun Jung Lee GilJin Lee
Han Joo Lee Jong Bai Lee
Paul Lee Young Mi Lee
Jae Chan Shin Yena Sohn
Hui Jeong Yang

NCsoft Taiwan:

Jung Kim

John Chen Andrew Chen
Tony Chen Cooper Chen
Peggy Chu Lulu Chung
Ping Hsien Elsa Hsu
Tad Huang George Huang
Jo Huang Yuan Juin
Sean Kim Bill Lee
Betty Lee Kerry Li
Eva Lu Aries Tsai
Jer Wang Ashely Wang
Chen Wen Minglun Wu

Quad Software:

Florin Bostan Mihai Daranga
Cristian Necula Daniel Vijoi

Omni Interactive Audio:

Alistair Hirst

Chase Combs Lisa Elliott
Matt Ragan Robert Ridihalgh
Tom Smurdon Daylon Walden

Artistry Entertainment:

Jeremy Soule Julian Soule

Secuencias de vídeo:

Sung Jun Ahn

Kevin Chen Jung Eik Choi
Yong Jue Ham Jae Ik Hwang
Jae Gil Lim Seung Goo Kang
Hyung Jun Kim Jeong Il Kim
Sang Hoon Kim Yu Jin Kim
Eun Sung Lee Seo Jeong Lee
Dae Hong Min Chang Soon Park
Jun Wan Park Da Woom Song
Cheol Woong We Min Young Yoon
Sang Il Zeon *Digital Frontier Inc.*

Reparto de doblaje y producción:

Blindlight, LLC.

Dawn Hershey, C.S.A. (Director de reparto)
Lev Chapelsky
Alexandra Dorris (Productor de doblaje)

Dave Lieber Jan Sarah Sink

Doblaje al español:

DL Multimedia

Emma Kreuz Paqui Horcajo
Enrique Barrasa Vanessa Carpio

Actores de doblaje:

Abel Navarro Arturo López
Ana Plaza Rais David Báscones
Carlos Fernández Jose María Carrero
Carlos Piñeiro Salvador Serrano
Alfredo Martínez Mabel Escaño
Mari Luz Parras Mercedes Espinosa
Paqui Horcajo Jorge Teixeira



Créditos

ArenaNet

Productores ejecutivos:

Mike O'Brien Jeff Strain
Patrick Wyatt

Diseñadores:

James Phinney

Isaiah Cartwright Darrin Claypool
Michael Ferguson Eric Flannum
Kevin Gadd John Hargrove
Stephen Hwang Colin Johanson
Curtis Johnson Al Liao
Andrew McLeod Ben Miller
Mike O'Brien Jonathan Peters
Brian Porter

Artistas:

Daniel Dociu

Scott Albaugh Richard Anderson
Matthew Barrett Aaron Coberly
Rebecca Coffman Kevin Dalziel
Horia Dociu David Dunniway
Brant Fitzgerald Katharine Hargrove
Levi Hopkins Trevor Howell
Susan Jessup Wei-Che (Jason) Juan
Kekaipo'inalu Kotaki Tonya Lyle
Matthew Medina Kristen Perry
Bobby Pontillas Heron Prior
Scott Robinson Delly Sartika
Jason Stoke Barry Sundt
Xia Taptarakunekane Chris Turnham
Christian Venturini Billy Wardlaw
Jason Wiggin Doug Williams

Artistas de niveles:

Dave Beetlestone

Win Arayaphong Ely Cannon
Jesse Christensen Justin Fawcett
Tami Foote Josh Foreman
Peter Fries Jens Hauch
Jason Jones James McMillan

Programadores:

Brett Vickers

Jim Scott

Jesse Bernoudy James Boer
Stephen Clarke-Willson Shana Cooke
John Corpening Kevin Ehmry
Lewis Mohr Joe Mullenix
Mike O'Brien Eric Rane
Chae Seong Lim Braeden Shosa
Austin Spafford Jeff Strain
Denis Suhanov Patrick Wyatt
Mark Young John Zipperer

Guionistas:

Jess Lebow

Cory Herndon Stacie Magelssen
Marti McKenna Bobby Stein

Productores:

Jay Adams Shawn Sharp



Márketing:

Tommy Park

Jenny Bendel Tyler Kim
Lisa LaFay Steve Shepard
Kevin Simons

Comunidad:

Gaile Gray

Natasha Hoover John Stumme

Sistemas:

Peter Petrucci

Steve Becker Erin Brooks
Trey Valenta

Localización:

Adam Vance

Mehdi Mousavi Yuhong Wang

Organización de juego:

Michael Gills

Control de calidad:

David Stiner

Kyle Elliott John Holes
Chelsea Kibler Elijah Miller
Randy Parcel Ryan Scott
John Thomas Mike Zadorojny

Diseño de la web:

Ron Critchfield

Andrew Gray AJ Thompson
Reagan Wright

Asistencia legal:

Andrio Abero Sam Bragg
Lisa Chido Kirill Federspiel
S.P. Miskowski



NC Interactive:

Robert Garriott

Mandy Van Ackeren Toree Alessi
Lisa Bell Neal Buckmaster
Dan Campbell Michael Craighead
Cristina Cromartie Luisa Donovan
Matt Esber Nathan Emmott
Hoss Fatemi JoAnna Frazar
Chris Freeman Dorothy Ferguson
Deborah Gates Andy Hunter
Peter Jarvis Martin Knapick
Edward Knapp Greg Latson
Will Leverett Jeff Lewis
Jennifer Lyons Jessi Knox Marshall
Michael McDonnell Kellee McKeever
Lisa Mandile John Melvin
Jeff Moreaux Sean Neil
Athena Peters Keith Quinn
Victoria Richardson Dylan Servantes
Jonathan Shelus David Swofford
Steven Tonkin Stefan Trefil
Alaric Weigle Cullen Wilson

NOTAS:

ATENCIÓN AL CLIENTE

Si tienes algún problema técnico o cualquier duda, visita nuestra sección de atención al cliente:

http://support.guildwars.com

Aquí encontrarás un archivo con respuestas a las preguntas más frecuentes, solución a temas conocidos e información detallada acerca de cómo solucionar problemas en caso de que no encuentres respuesta aquí.





es.guildwars.com



NCSOFT®

GWF-EU-ES-MA